

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 41.

VI. évfolyam • 1994/2.

ISSN 0866-0808

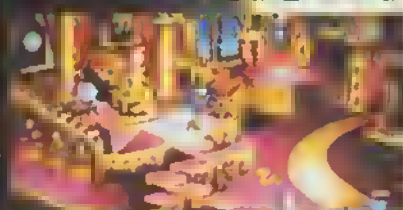
COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft

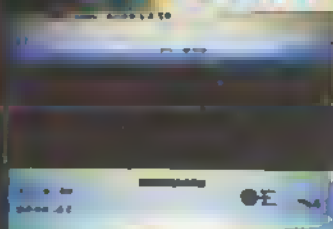


9 770866 080010

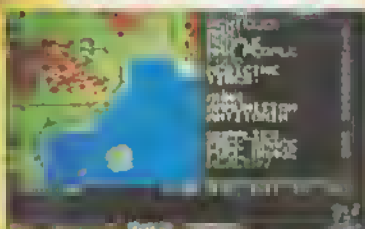
GOBLINS 3.



STARSHIP COMMANDER



CODENAME MAT II. ROADWAR EUROPE



ULTIMA SOROZAT



0280 Mike 90
Dupre 89
Shanino 79
Isola 90

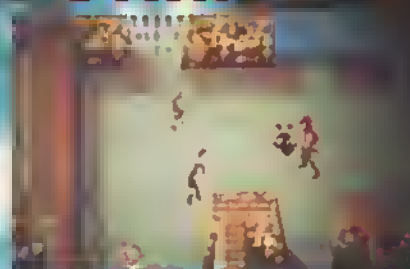
criticall
Dupre grazed.
Dupre barely
wounded.

Mike!
Talk-what?

Mike!

7-04-0161 Hindin

DARK SUN



DARK QUEEN OF KRYNN



ALONE IN THE DARK 2



**Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok királyaival
2 éves feletti 1400 pontba érkező nyitólapon végre megjelent!**

WASTED TIME

**A XXV. SZÁZAD VÉGE FELÉ A FÖLDÖN KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA BENEGETI, ÉS AMI MEG KÜLÖNÖSEBB
NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...**

**A TELJÉSEN DEMILITARIZÁLT GÉPKÖR ÁRZOLNI VESZ
TELEN. A CSOPORTSÁG SZEMBEM AZ EGYETLEN ME-
MÉNYT A KISERLET STADIUMBAN LEVŐ KÖGÉP JE-
LENTI. AMI EGY ELŐZŐ SZÁZAD (ES ALULINFORMÁLT)
SZEMÉLYTTEL EL KELL UTAGYMA A SZÁRNYAL, HOGY EL-
HELYEZZEN EGY FÜGYELMEZTETÉST ES AZ EMBERISÉG
FELKÉSZÜLHET A KATASTROFA ELHARITÁSRA.**

A program ára: 399,- Ft (amely tartalmazza az 1. és 2. lemezt is, a programot a Commodore Világ 1993/94. évi kiadásában, amelyet átvételkor a kiadóval kell fizetni, és a kiadóval kell fizetni.)

Megrendelhető: COM-WARE Kft. Budapest, Pf. 1519 18, 1111 Budapest, Pf. 1519 18.

Megvásárolható: Budapesten a Computer World Rt. boltjában, az ÁCOMPT Kft. boltjában, vidéken pedig az Impresszumban és a Computer World Rt. boltjában, az Impresszumban és a Computer World Rt. boltjában, az Impresszumban és a Computer World Rt. boltjában.

MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.

A tartalomról:

- **A nagyok:** DORIATH, LORDS OF CHADS 1, LORDS OF CHADS 2., BARD'S TALE III (melyből a C64 esek végre megkapják, hogy teleporthaljanak Arthona bu), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III, REX NEBULAR (Kb. 80 oldal)
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal)
- **Tékozmások:** 7Up Spot, Alien Breed Spec. Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 3D Tennis, Johnny Quest, Krypton Egg + Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II, Baseball, Ray of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Weardry, Yogi Bower (Kb. 22 oldal)
- **Plus/4 sarok:** Játékok: 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrágész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. Felhívásokról: Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint, Prg.technika: Digit lejátszó, Apró tippek, Plus/4 Elsősegély (Kb. 14 oldal)
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC s rész bővült)
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (Kb. 12 oldal)
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő tvilámozta-
tatása, Demo-betűt, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő ru-
góztatása, Art Studio kép bealkozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett
Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képfarmátumok megjelenítése, IFF for-
mátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo háttér betűt, valamint képer-
nyő alsótöltése (Kb. 14 oldal)
- **Felhívásokról programok:** C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (Kb. 30 oldal)
- **A modemsokról:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (Kb. 10 oldal)
- **SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.**



Az Évkönyv árát egyelőre nem emeljük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft. Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző Évkönyv árát is csökkentettük, a továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft. A CoV Évkönyv 1991 utánnomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendel-
jete! Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/2.szám

Magyarországi: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felolvasó: Rucz Lejos
Feldolgozó: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents damo (Amiga)
Összeállítás: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi és
prg.technika rovat: Molnar Zsolt (DoT)
Plus/4 sarak: Simon Janos (Jahny)
PC Info rovat: Werner Zsolt (DADA)
Alléno munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)
Hornok Péter (HáPi)

Külső munkatársak:

Hanula Zsolt (HANCU)
Paksi Gábor
Santia Csaba (SanThee)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI Vársátréti P u 8.

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 353, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ido ne ir levelet — erre ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használni, ha postahivatalban térsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírni a "pénzügyi csekk" rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk központi szolgálatának hálójára ilyenkor mindig iradjon a: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!) Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Törleszt:

Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.) és a HÍRKER az ország egész területén megtalálható hírlapárutó szaküzletekben és pultokban, valamint:

ACOMP Kft., (címek ld. hátul)

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Előre u. 68.

Műszaki Könyvtárhoz, Budapest, VI. Liszt Ferenc ter 9

NOVOTRAOE 2C Kft., Budapest, XIII. Balzac u. 35.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete Miskolc, Széchenyi u. 49

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25

QUEEN Computer Shop Debrecen, Csapó u. 15

BIT-STOP OT., Kecskemét, Rakóczi u. 2.

COMPLAN STUOIO Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrassy u. 50

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2

TELECOMP Kft., Sopron, Orszolya lei 5

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41

ISSN 0856-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Főlelős vezető: Bókor Gábor

A CoV következő (42.) száma lehet, hogy még márciusban megjelenik, de ez egyáltalán nem biztos.

TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS (C64, Amiga, PC).....	2
STARSHIP COMMANDER (C64)	5
ROADWAR EUROPA (C64)	7
COOENAME MAT II. (C64)	8
ULTIMA sorozat (C64, Amiga, PC)	9
GOBLINS 3. (Amiga, PC)	13
OARK SUN ([Amiga], PC)	18, 29
Hírdetések	21
Elsőségi (C64, Amiga, PC)	28
ALONE IN THE OARK 2. (PC)	32
Oark Ouén of Kryn (Amiga, PC)	34
Plus/4 sarak	35
Mindonléle	35
Battery 2	35
Erik the Viking	35
Flippi Editor	36
Magician's Curso 4. térkép	36
AOVENTOUR	37
Barbarian (C64)	37
Kisérletkés (C64)	37
Bloodrooms (C64)	37
BAT tipz (C64)	38
Tökös-Mások	38
Holiday Games (C64)	38
Golf Master (C64)	39
Dune II. kiegészítések (Amiga, PC)	39
Gunship 2000 kiegészítések (Amiga, PC)	39
Blood'n Guts (C64)	39
Programozástechnika	40
Sinus rutinok #2. (64)	40
Video Maker (64)	40
ULTRA BASIC (64)	41
HELP+ (64)	41
Pár hasznos trükk (64)	41
PC-Info	42
A Batch file-ok programozása	42
Hasznos infók	45
CoVboy Posta	46

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pótlót nyertek:

Hungya Gábor, Siklós (940010271)
Káráz Norbert, Esztergom (940010499)
Nagy Attila, Debrecen (940010673)

Takács Miklós, Bp. XIV. (940020198)
Pálvölgyi Péter, Bp. IV. (940020378)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Ezzel az jutott az eszünkbe, milyen szép is lenni, ha a következő CoV is ebben a hónapban jelenne meg, azután az is eszünkbe jutott, hogy az nem csak rejtek mülk, így a „majd meglátjuk” kategóriába soroltuk át a dolgot.

Sok levelet kaptunk, amelyben arról faggattak bennünket, lesz-e valamilyen jelentős változás a CoV lapján, és ha igen, ennek az oka-e az év eleji csúszás? Nos, a válasz rendkívül próza: Természetesen lesz változás, de a csúszás egyáltalán nem ennek tudható be. A csúszás azért volt, mert a cíponk és a lelaj közti sűrűlőds méretei erősen a nulla felé tartott. Azért nem estünk nagyot, csak lepergett leporoltuk magunkat, és lám már megint itt is vagyunk. A tények tisztázása után is ismételtünk a másik kérdésre. A CoV addig is folyamatos változáson ment keresztül. Elég, ha csak a címlapot nézzük, egyszer sem ismételtük meg ugyanazt a képet, következtetéseppen a lap arcúlatá mindig változott. Ugyanez mondható el

a belső oldalairól is. Tartalmi felépítésben némileg linomítjuk a jövőben a CoV belső oldalait. Első — és lényeges — változás, a felhasználói témát érinti. A jó öreg 64-es Programozástechnika után olindított PC-Info nagyon sok Amigast készített írásra. Ezekben a levelekben erre kérek magyarázatot, ugyan miért nem foglalkozunk Amiga felhasználói témával. Jogos a kérdés, és természetesen megoldást kíván. Ezent a következő számtól a 64-es Prg technika és a PC-Info mellett már lesz Amiga User rovat is, a tartalmát az igények szerint fogjuk alakítani.

Nagyon sok levelet kaptunk, melyben kérték, sőt! Kérvetelnek a Getto képregenyek beindítását. Ugy tűnik, sikerült megállapodni a mestertel, így ha mindan jól megy, legközelebb 1 oldalt erre is áldozunk. Eddig megosztottak a vélemények a FANTASY rovat olindítását illetően. Arra gondoltuk, 1 oldalt ennek is szentelhetünk, úgyhogy ez is indul a CoV 42-ben, azután majd meglátjuk, hogy folytatjuk tovább.

Terveink között szerepel nem csak a tartalmi, hanem a formai dolgok jelentős mértékű megvélőztatása is, azonban erre minden bizonytalán még nem a következő hónapban fog sor kerülni.

A megemelt fogyasztól ér kérdése érdekes módon ldén valehogy nem került ez érdeklődés középpontjába. Voltak porsze ldén is egyének, akik „más” lapokkal próbálták összehasonlítani a CoV-ot, és ennek alapján foglaltak állást. A „más” helyén egyébként általában nem számítéstechnikai témájú lapok szerepeltek, hanem olyanok, melyek példányszáma lényegesen meghaladja a számítógépes témával foglalkozó lapok által példányszámát. Nem titok, hogy a hazai piacon a szakmai lapok egyszerűen nem

tudják feltornázní magukat a 20 ezres példányszám fölél, ezzel szemben pl. a Kisegyed példányszáma csak a postai terjesztés tekintetében mintegy 600 ezer. Teljesen felesleges tehát olyan leveleket írogatnotok, hogy „X” lap kétszer annyi oldalt tartalmaz, végig színes és fele annyiba kerül, hogy csinálják ezt? Nos, ha majd egyszer a CoV is lélmillió példányban fog elfegyni hatonta, akkor ilyen kérdésekkel nem fogtok zaklatni bennünket, azonban a példányszám mindig is meghatározó volt egy előállítási költség kalkulációjában. Köszönjük magóntéseket, és reméljük, hogy sikerül is minden hónapban megfelelni az olvasók elvárásoknak. Ezúton köszönjük meg előfizetőink bizalmát, a közöttük megtörtént sorsolás eredményét itt, lejjebb közöljük.

Sok pletyka kering a PC-s játékok 2. c. könyv körül. El kell osztatnunk a kétolyeket, könyv lasz, már készül, várhatóan még a nyérl szünel előtt megjelenik. Természetesen a magrendelési lehetőségekről időben fogunk szólni! Könyv ügyben, még az új Evkönyv előtt várható egy-két meglepetés is, de erről majd akkor, ha aktuális lasz. Szóval témében is folyamatosan bővíteni kívánjuk a választéket. Ezt úgyis észre fogjátok venni a hirdetések között.

Természetesen továbbra is várjuk észrevételeket, javaslatokat, véleményeket, ha egy CoV ez olvasók igényeinek megfelelő tartalommal jalenhessen meg. GÖ TC lejjebb!

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYESŐ:

Jelen számunk nyomdába adásakor már meredéktalanul beérkeztek az 1993. december 31-ig feladott 1994. évrá szóló előfizetési csekkek, így 1994. február 14-én megtartottuk a sorsolást az előfizetőink között.

FŐDÍJAK:

1 db. hordozható, sztereo kétkazettás rádiós-magnetofoni nyert:

Kis Róbert, Jásztelekszentgyörgy
(Nr.940010256)

1 db. 8 nyelvű POWER típusú elektronikus zsebszótárt nyert:

Huszár Péter, Szeged (Nr.940010527)

1 db. magyar-kalkulátort nyert:

László Ferenc, Budakalász
(Nr.940010798)

TOVÁBBI DÍJAK

1-1 db. WALKMAN-t nyertek:

Illics Gábor, Marcali (Nr.940010025)

Radványi István, Mezőkövesd
(Nr.940010178)
Wu-Hen Cheng Antal, Budapest
(Nr.94011019)

1-1 db. QUICKSHOT joystickot nyertek:

Kovács Barnabás, Székestehérvár
(Nr.940010058)
Papp Ádám, Budapest (Nr.940020283)
Pusztai Mihály, Hatvan (Nr.940010788)
Skultéty Viktor, Lovasberény
(Nr.940010901)
Varsányi Zoltán, Budapest (Nr.940020301)

1-1 db. zsebszámológépet nyertek:

Báthori Rébert, Szeged (Nr.940010091)
Bóbits Zoltán, Budapest (Nr.940020009)
Cservenák János, Mázóberény
(Nr.940010934)
Giczi Gyula, Budapest (Nr.940020199)
Gulácsy Csaba, Budapest (Nr.940020081)
Lehoczky Péter, Albertirsa (Nr.940010711)
Marosi Józsefné, Esztergom
(Nr.940010276)
Pálfi Csaba, Budapest (Nr.94011003)
Tombácz Zoltán, Tököl (Nr.940010119)

1-1 db. CoV pénzt nyertek (a kiválasztott minálval és mértékben):

Balázs Richárd, Szepetnek
(Nr.940010915)
Bódi László, Budapest (Nr.940020288)
Gedó Gábor, Eger (Nr.940010461)
Hauser Zoltán, Budapest (Nr.940020037)
Jenei László, Budapest (Nr.940020119)
Ketr Vilmos, Tatabánya-II.
(Nr.940010939)
Körmendi Csaba, Budapest
(Nr.940020088)
Liktor János, Bőlapátfalva (Nr.940010029)
Miskolc Zoltán, Kecska (Nr.940010718)
Nagy Dénes, Budapest (Nr.940020331)
Németh Gábor, Budapest (Nr.94011009)
Németh István, Sopron (Nr.940010337)
Nick Márton, Rajka (Nr.940010889)
Rádler Lajos, Fertőendréd (Nr.940010697)
Rónaky Attila, Budapest (Nr.940020401)
Sós Gergely, Budapest (Nr.940020388)
Sütő István, Gyöngyös (Nr.940010986)
Szabó Csaba, Budapest (Nr.940020345)
Varsányi Mihály, Kecskemé
(Nr.940010552)

Gratulálunk! Nyereményeket postal úton juttatjuk át!

Adventure/RPG

— 64 —

Ha valaki esetleg eddig nem tudta volna kisétni, mire használható a *Graphic Adventure Creator*, nézzon bele a *Richard Thompson* által kreált *Curse of Volcan*-be, hiszen minden jel erre utal, hogy a program ezzel a szerkesztővel készült. He eddig nem derült volna ki, egy grafikus-szöveges kalandjátékról van szó.

— 64 —

Arra az esetre, he nem vagyunk kíváncsiak a viszonylag lassan feltűnő képekre, van itt két „képtelen” kalandozás is, melyek valószínűleg ugyanannak a szerzőnek a gépéből kerültek ki. Egyik a *Dark Tower*, másik a *Davy Jones' Locker* címet viseli. A programok tartalmazzák *Barbara Gibb* telefonszámát, aki azt állítja magáról, hogy bármilyen kérdésre válaszolni tud. (Megsúgjuk, például arra a kérdésre, hogy ki nyeri májusban a magyarországi választásokat, nem tudott felelni.)

— 64 —

A jó *Ernanuell* példája jelzi — aki egyébként ausztrál illetőségű — hogy a nyugat-európai kiadóknak bizony lassan rá kell fanyalodniuk a NY.E.-n kívül élő alkotóművek munkálra, mivel például Angliában vagy Németországban ma már alig-alig akad valaki, aki hajlandó a 8 bitesekre kódolni, fejleszteni. Így kerülhetnek előtérbe az úgynevezett keletiek, jelen esetben lengyel és



magyar programozók munkái. It van például az *L.K. Avalon* által forgalmazott *Wladcy Ciannosel* című játék. Mielőtt bárki szótár után kapkodna eláruljuk, hogy a pontos magyar fordítás; a *Darkness Lord*-ja.annyival jobban hangzik. Szerecsére a programon belül már angol nyelvű utasítás-készlettel garázdálkodhatunk, így nincs sok akadálya, hogy részt vegyünk abban a nagy kalandban. (Ha csak az nem, hogy a képernyőn igen nehéz megtalálni azokat a pontokat, ahol a jobbra-balra fordulás parancsal kladhatók.)

— 64 —

Nagy érdeklődéssel forgattuk azokat a lemezeket, melyeknek fejléce a S.D.T.E. felirattal tartalmazta. Gondoluk, tén az Orvostudomány! Egyetem belső utasításait tartalmazta a közalkalmazotti törvények kapcsolatosan, de nem. A rövidítés a *Shadow of the Evil* címet takarta. Kellamos meglepe

tés, hogy az ikonvezérlés nagyon-nagyon hasonlít az *Elvira* sorozatban megismert-haz, vagyis joyrról is jól kezelhető, viszonylag egyértelmű és áttekinthető. Ebből talán már az is kiderül, hogy a SDTE 1 RPD (imádjuk a rövidítéseket!) A programról egyébként csak annyi derül ki, hogy a *Mark & Technik* forgalmazza külhonban, de hogy kik készítették...? Mindenesetre gyanús, hogy a jól alrejtett beállítási manűben a magyar nyelv is választható. Hazai forgalmazásról egyébként — reméljük csak egyelőre — még nem tudunk.

— PC —

A *Legend* is egy nagyon szépen kivitelezett ikonvezérlésű kalandjátékkal rukott elő. A *Champions of Xanth* c. játék a *Xanth* Fantasy sorozat egy epizódját dolgozza fel. A benyújtása és szép kivételo ellonére mindössze csak 7 Mega, ha felinstallátjuk, úgyhogy érdemes beszerezni!

— PC —

Ez a NEWS sam marad Sierra stuff nélkül. Sierrákék bemutatják legújabb ikonvezérlő rendszerüket, ehhez pedig Gabriel Lovag alias Gabriel Knight jelentette a bemutatás elődését. Gabriel egy kis pimesz, fiatal újságíró, vagy inkább lírikász, aki legújabb könyvéhez indul információszerző körútra. Szimatolása azonban nem várt akadályokba ütközik, ezeket a problémákat viszont majd nekünk kell megoldani. CD-ROM változat is van!

E havi adventura blokkunkból nem maradhat ki a *Microprosa* sam. A szimulátorokhoz szokott cég nem is tett rossz lóra, amikor kihozta a piacra a **BLOODNET** c. szerepjátékot. Főszereplőnk Ransom Stark, egy igazi Cyberpunk, aki 2094-ben Manhattanban kaszálta magáért a könyvezete nyugalmát. Egy szóval: BRUTÁLIS!

— 64 —

És végül egy apróság. kopizgató körökben újdonságként tűnt fel egy bizonyos *Waated*

Time című kalandjáték, mely kísértetiesen hasonlít a *COM-WARE* *Kir.* által hazánkban lorgalmazott *Waated Time*-ra. Apró szépséghibája a dolognak, hogy a *Dr. Kox* (*Stex*, *Wix*, vagy mifene) által alkotásztett program az eredeti változat mintegy másfél évvel azelőtti — igen csak kezdetleges — állapotát tartalmazza, vagyis messze nem tökéletes. (Még hogy first release..!) Magyarán szólva, ha a taljas játékot végig akarod játszani, fordulj a kladohoz, vagyis tőlünk rondold meg ezt a színvonalas programot!



Evil még csak O.K., de hol az árnyéka? — *Shadow of the Evil* (64)



Lenn gyal, vagy fann gyal? — *Wladcy Ciemności* (64)

Arcade

— 64 —

Az *LK Avalon* által lorgalmazott *Castle* címe kissé megtévesztő, ugyanis a játékban egy fia kastélyt sem találhatók. Holott van egy több tucat képernyőből álló labirintus-szerűség, ahol az ellenfeleket átugrálva be kell gyűjtenünk néhány ismeretlen célt szolgáló tárgyat, melyeket egy szintén ismeretlen helyen ismeretlen módon kell felhasználnunk. Ha valaki leldoritoné a játék lényegét, úgy kérjük, juttassa el megoldását a SZEGASZTOK műsorvezetője címére. „*Jkum százkilencvenhárom volt tegnap*” jelíggel. Tenx! Sajnos, csak most értesültünk róla, hogy ez az igen figyeláramlító műsor a vezetőjével együtt megszűnt. Kár... — mondta a varjú.

— 64 —

Némi dilammát aköz számunkra a *Microbe Production* régi-új anyaga a *Crazy Sue Plus*. Ha egy programból rövid időn belül újabb verzió jelenik meg, annak két oka lehet: vagy a siker volt olyan mérvű, hogy

hamarjában további „rókabőrökre” lehet számítani, vagy épp ellenkezőleg, az anyag nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, azért némi — nem éppen lényegtelen — változtatásra szorult. Hogy esetünkben mely állítás igaz, nem kívánjuk eldönteni, lévén ez mindig a játékoskadú felhasználó dolga. (Azért azt elárulhatjuk, hogy grafikailag sokat javult a játék.)

— 64 —

Nem tudjuk, ki torjesztette el a lorgalmazóknál ezt a távhitet, hogy a C64-es gépre jelenleg úrhajós-lövöldözős játékokat érdekes fejleszteni, de tény, hogy ebből a stílusból szinte dömpingszerűen jelennek meg a közönségnél jobbnak agyálaltán nem nevezhető anyagok. Ima két ígéretes cím — a teljesség igénye nélkül — a legutóbbi felhozatalból: *Hyperapaca Warrior* (Emanuel Fantaiga-tól), és *Uona of the Univeraa* (a *Cosmos Design*-tól).

— 64 —

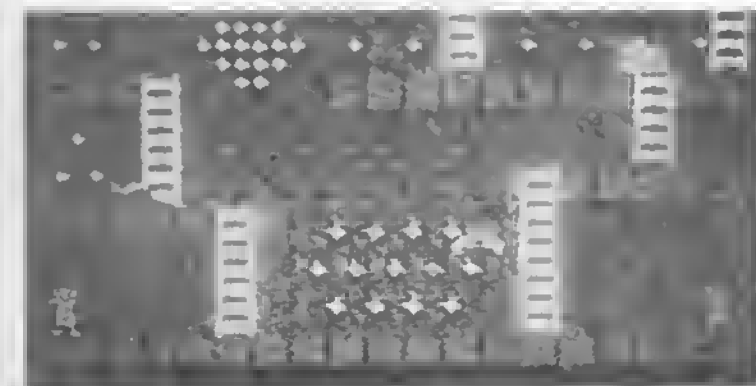
Egy árulkodó cím *Chaaky Twina*. Lagalabbis abból a szempontból, hogy rögtön tudhatjuk, egy kétszemélyes játékról van

szó. Azt már csak mi áruljuk el, hogy ez a *Krelzig-Zerwer* produktum részint az egykori *Wizard War* (más címmel *Dungeon*) egymás kárára is lövöldözős vedésszétat „modernizálja”, részint a néhány éve randkívül színvonalasnak számító *Rodland*-et egyszerűsíti, így, valahol a két színvonal között is szórakoztató, leltéve, ha minimum kottán, és maximum ketten tartózkodnak a számítógéppel egy helységben.

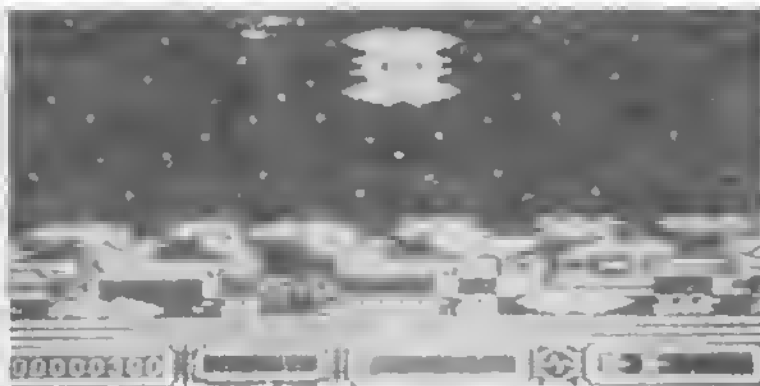
— Amiga, SEGA Megadrive, Super NES — Jön, jön, a már itt is van *Mr. Nutz* a szuper techno-mókus az *Ocean* cégtől. A *Super-Mario* mániában szenvedő S(z)egások ismét örülhetnek, mert az a játék is van olyan színvonalas, sőt... Annak allonéra, hogy Amigán a kütföldi lapok tesztjeiben 80-90 %-ot kapott, mi nem voltunk annyira elragadtatva. Na vajon, miért nem?

— Amiga —

Ugyancsak Amigán tor előre a *Gremlin* jóvoltából Zool barátunk, a vérmes ninja, ezúttal már a 2. részben. Szerintünk már unalmas lenne egy harmadik részt is aróltetni, de majd megíratjuk



Az Ikrak csiki-csukija — *Chaaky Twins* (C64)



Hypermangán helyett hyperazpéaz — *Hyperapaca Warrior* (C64)

Szimuláció/Sport

— PC —

Megalomániás barátunk, az *Origin*-es *Chris Roberts* nem nyugszik. Minden anorgiáját a *Wing Commander 3* fejlesztése körül lo.

— PC —

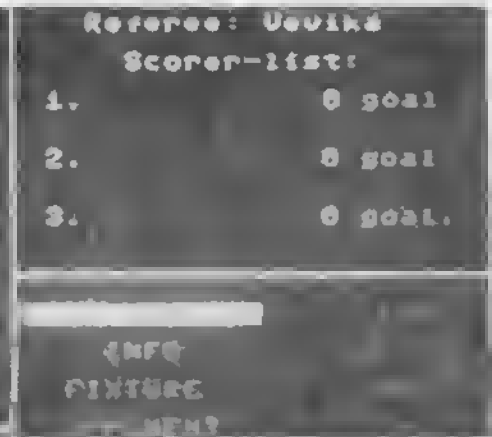
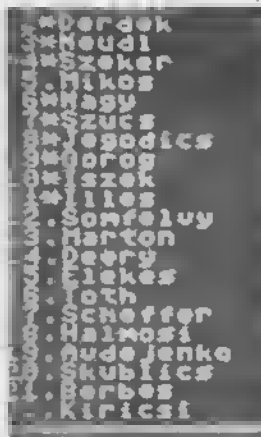
Milyen csodálatos is a gén-sebészet. S milyen csodálatos dolgokat alkotunk, ha

genetikailag befolyásolhatjuk környezetünket. Ezt próbálhatjuk ki a *Maxis* új progijában. Az *UNNATURAL SELECTION*, valóban mindonban természetellenes lehet, ahhoz csak az kell, hogy egy paradicsomból szörnymadarak állítsunk elő. Az lasz az igazi paradicsommadár...

— 64 —
Mivel a foci-menedzser programok oly népszerűek, amlítsuk még meg a *Leslie Striker Software* által kreált *The Laagaa* című anyagot. No, ez az a játék, amelyről halálos

biztonsággal állapíthatjuk meg, hogy hazai alkotók munkája, ugyanis nem valószínű, hogy bármely külföldi programozó arra vett volna észre, hogy a randkvül színvonalú és népszerű magyar bajnokságok résztvevő

csapatait, sőt, azok játékos-allományait egyenként bepötyögje... Csak azt nem értjük, a Zöld Sasok mit keresnek a harmadik osztályban, és mikor szorozódottak Kutasi, Dordékol vagy Jagodicsot?



Fal akaraz moani? Gyártás egy fókát! — *Unnatural Selection* (PC)

Kutasi, Dordékol, Jagodics és társai... — *The Laagaa* (64)

Logikai/egyéb

— 64 —
A kártyajátékok általában szép sikerrel szoktak futni, de nem vagyunk maggyőződve arról, hogy ez a sors vár a *Tim Soft* által prezentált *Poker the Gama* című anyagra. Pedig a megjelenítés jónak mondható, sőt, a játék is kifejezetten élvezetes, hiszen az alsó körben épp egy full-lal (gy.k. full house) próbáltuk kaszalni, mire az egyik ellenfél (mert hogy akár három is lehet) egy bubi pókerrel rohogott a képünkbe. Szóval von lapjérás, mégis előállhat némi probléma. Tudni kell ugyanis, hogy a *Tim Soft* anyanyelve a szláv nyelvek családjához tartozik, és soha nem lőtték meg nekünk azt a szíveséget, hogy egy ismerőbb (pl. a világban mindenhol beszélt magyar) nyelven kommunikáljunk a programmal. Egy apró tipp: ha a főmenüből egyellen utasítással sem tudunk a játékba lépni, hallgassunk Mörliro, és clickeljünk a képernyő tetején lévő hotolmas POKER loliratre.

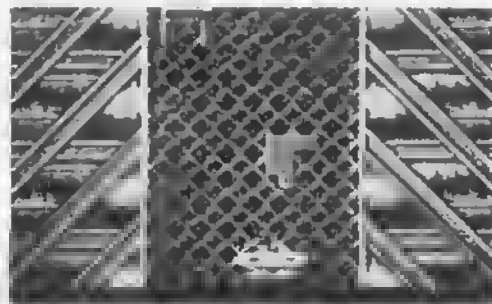
— 64 —
Végre, egy kifejezetten élvezetes, és nem is éppen rövid ideig tartó logikai játék a *Marki*

und *Technik*-lól. Már ha a puzzle lipusú programok a logikai családba tartoznak.



A címe jelen esetben — a mostanában bevett szokásoktól eltérően — pontosan jelzi, mi rejlik a közel 300 blokknyi terjedelem mögött: *Puzzle Master*! Valóban puzzle, és valóban mesteri a kiválasztás. A program először bemutatja a kirokendő (és kifejezetten igényes) képet, majd a képernyő alján — néhány csőépítő játékból vett ötlettel — sorjázza az egyes részteket. Valóban mesteri cimra pályázhat, aki végigragja magát mind a hól szinten. (Vigyázat, a gyorsítottést nem szereti!)

— 64 —
Szinó hihetetlen, de még egy kallemas meglepetés az *M und T* kiedótól, a *Star Brain*. A cím nem árulkodik túl nagy lantáról, a játék azonban igen, köszönhetően honfárseinknek, akik arra a kérdésre adnak csattanós választ, hogy lehöl-o az űrhajós-lövöldözést telris-sel keresztezni. De mennyire, hogy lehet, mondják azt az alkotók, hogy most már azok is, akik kipróbálták ezt a programot. Ho hozzájutsz, ledd ezt *To Is!*



DISZKOGRÁFIA 1994

A múlt év alól felféban la közöltünk egy hasaonló listát, amelyben témakörökre bontva közöltük a megjelenésre váró programok listáját. Ezt leaszuk most is a teljesség igénye nélkül. Ez alsósorban PC-re értendő (esetleg Amigára, AGA-ra). Hogy C64-ra ml fog megjelenni? Erre nem találunk sáhol utalást...

Kaland/RPG

AL-OUADIM/SSI ('94. 1. negyedév)
DRAGON KNIGHT 3/Megatech ('94. 1. negyedév)
HEROES OF M&M/New World ('94. 2. negyedév)
STDNEKKEP/Interplay ('94. 2. negyedév)
SYSTEM SHOCK/Origin ('94. 2. negyedév)
THE DIG/LucasArts ('94. 4. negyedév)
TREASURE HUNTERS/Software Sorcery ('94. 1. negyedév)
UNDER A KILLING MOON/Access ('94. 2. negyedév)
VOYEUR/Interplay ('94. 3. negyedév)
WRATH OF THE GODS/Maxis ('94. 1. negyedév)

Akcio

BATTLECRUISER 3000/Interplay ('94. 1. negyedév)
BIDFORGE/Origin ('94. 1. negyedév)
BUCCANEERS/Software Sorcery ('94. 1. negyedév)
DELTA V/Bethesda ('94. 1. negyedév)
INFERNO/Ocean ('94. 2. negyedév)
PITFALL/Activision ('94. 1. negyedév)
STAR REACH/Interplay ('94. 1. negyedév)
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY/Interplay ('94. 4. negyedév)
WHO SHOT JOHN R. DICK?/American Laser ('94. 1. negyedév)

Szlmulácló/Sport

1942 — PACIFIC AIR WAR/Microprose ('94. 1. negyedév)
ACES OF THE DEEP/Dynamix ('94. 2. negyedév)
BATTLEDROME/Dynamix ('94. 2. negyedév)
CHOPPER ATTACK/Origin ('94. 3. negyedév)
FLEET DEFENDER/Microprose ('94. 1. negyedév)

FRONT PAGE SPORTS:
BASEBALL/Dynamix ('94. 2. negyedév)
MECHWARRIDR 2/Activision ('94. 2. negyedév)
NCAA: FINAL FOUR 2/Bethesda ('94. 1. negyedév)
PACIFIC STRIKE/Origin ('94. 1. negyedév)
TIE FIGHTER/LucasArts ('94. 2. negyedév)
WINGS OF GLORY/Origin ('94. 1. negyedév)
ZEPHYR/New World ('94. 1. negyedév)

Stratégia

ACROSS THE RHYNE/Microprose ('94. 2. negyedév)
AEGIS — GUARDIAN OF THE FLEET/Software Sorcery ('94. 1. negyedév)
BRIDGE DELUXE 2/Interplay ('94. 2. negyedév)
DARK LEGIONS/SSI ('94. 1. negyedév)
GENGHIS KHAN 2/Koei ('94. 1. negyedév)
GREAT NAVAL BATTLES 2/SSI ('94. 1. negyedév)
LIBERTY OF DEATH/Koei ('94. 1. negyedév)
OUTPOST/Sierra ('94. 2. negyedév)
THEME PARK/Bullfrog ('94. 1. negyedév)

STARSHIP COMMANDER



WAR PRACTICE

1. Novice (2 Klingon hajó)
2. Cadet (3 Klingon hajó)
3. Experiment (2 Kl.hajó + 1 romboló)
4. Ultimate (2 romulán hajó)

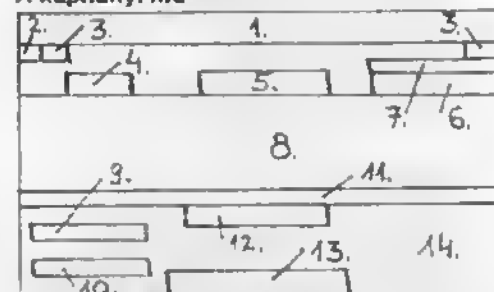
GAME

5. Cont. Saved Game
6. Start New Game

Nos, nem nehéz kitalálni, hogy itt mit válasszhatunk. 1-4-ig a fogyóeresz harcot gyakorolhatjuk, zárójelben olvasható, hogy ki-nak kell szétlőni a potóját. 5-6-ig egyértelmű nem? Miért nem? Szóval ekkor válasszuk az 5-öt, ha ezen a lemezen van a játékköltségünk is. Ha másik lemeze mentettük ki, akkor a 6-ot válasszuk, majd a parancsnoki hídról a LOD parancssal tölthetjük be az állást (persze közben lemezt is cserélünk). Lényeges, hogy 1 lemezoldatra csak 1 állást nyomhatunk le! Choose 6!

Ekkor elővesszük az Intrót [RETURN], majd jön a jelentős Kirk-től, aki nagyon örül, hogy újra az Enterprise-on lehet, meg egyéb unalmas körítések. Nyomjunk egy 'RETURN'-t, és ha jó, ha nem jó, ekkor is a hajóban találjuk megunket... ja és ilyenkor csippan is egyet, ugye jól mondtuk az elején, hogy az egy csillagpipi.

A kapitányi híd



1. Kommunikációs ablak. Itt kapja meg a kapitány a logénység üzeneteit. Először annak a személynek a neve jelenik meg, aki az üzenetet küldi, majd jön maga az üzenet. Egyszerre több üzenet is érkezhet, ezt egy kis nyíl fogja jelezni az ablak előtt. 'SPACE'-re kárthatjuk a következő üzenetet, vagy, ha már nincs több üzenet, törölhetjük az üzenetablakot.
2. Az a kis nyíl, amiről az 1. pontban beszéltünk.
3. A riasztószükség jelzése, zöldről sárgára, majd vörösre színt vált, ha riasztószükség van.
4. Annak a négyzetnek a száma, amelyben az űrhajó tartózkodik.
5. Haledási irány, XY koordinátában. Ha parancsot adunk az irányváltásra, itt jól nyomom követhető a koordináták megváltozása.
6. Az aktuális szektor száma, XYZ koordinátában.
7. A persec koordináták (csak ha az impulzushajtóművek aktívok).
8. Itt gyönyörködhetünk a csillagokban. Kapitányunk azon az ablakon keresztül látja meg az űrt.
9. Idő.
10. Dátum, ami a hajó saját naptára alapján kerül kijelzésre.
11. Sáv, ami a hajó állapotát jelöli. Állapotban zöld, sűrűs esetben sárga, majd vörös.
12. A sebesség digitális kijelzése.
13. Parancsok.
14. Az USS Enterprise nézeti képe.

Csip-Csip! Mondta a csillagpipi, amikor parancsnokká akarták kikepezni, talán ezért is lett ő sztárcsipp kommander, vagy valami hasonló (bár ez utóbbi inkább egy pihető potós, azt meg igazán ne firtassuk, hogy a piha nő az micsoda, mert sosem lesz vége a leírásnak).

Szóval a játék neve, mint olyan némi tisztázást igényel. STARCOM néven volt már kint (illetve van is kint) a piacon egy 64-es prog, de az egy outemáp, vagy egyszerűen csak 7UPI, ami lefordítva a 7 törpe segélyklátása, amikor beszorult a bányába. A játékot nevezhetjük STARCOM-nak, STARCOMMAND-nak, STARSHIPCOMMAND-nak, esetleg STARSHIP COMMANDER-nak. Ettől még akkor is Vol.1, The Xoplor Incident marad. Hogy mit kavarunk itt össze vissza? Semmit. A STARSHIP COMMANDER egy sorozat összefoglaló neve, ezen belül jelenleg még csak az első rész jelent meg, ennek van olyan szépséges neve, hogy The Xoplor Incident. A második sem lesz csúnyább: Disaster at Dankbar, de ezt még ne keressétek, mert nem jelent meg. Felvetődhet a kérdés, melyik software cég jön ki 1993-ban C64-re egy sorozat első részével, további részeket tervezve? Hát ez valóban szokatlan lenne, de a program mögött nem cég, csak egy bátor emberrel, ürmelber rejőzik, aki úgy hívnek, hogy Dan Kane. Dani berátunk azt a célt tűzte ki maga elé, hogy szépen leoldogozza az olyan népszerű Star Trek sorozat egyes epizódjait, ne persze csak ekkor, ha ennek a résznek a logdatatása sikeres lesz.

Mi is lehet a játék lényege? Az ENTERPRISE űrhajó kapitányaként elvezetünk a hajót a logénységgel egyetemben. Mi fog

juk eljátszani a kapitányi teendőket. A játék típusát illetően nehéz állást foglalnunk, ez egy olyan kaland elemekkel megtűzdelt szimulátor, amelyben nagyon jó stratégia kell ahhoz, hogy sikerrel teljesíthessük küldetésünket.

Feltételezzük, hogy többen vannak, akik nem ismerik betőve a Star Trek epizódokat, ezért indulásként némi kerettörténetet követhetünk.

The Xoplor Incident (Vol.1.)

Történt, hogy a Klingon birodalom és a szövetség éppen csak úgy politikailag gusztták egymást, ahogy hidegháborús időkben éltek, és alig paprikás volt a levegő főzőtűk. Az USS Enterprise éppen a Brickald bázison dokkolt, izé, pontosabban dokkolt (ez a Quedrent zóna közelében van a 38-os szektorban).

A csillagflotta parancsnoka mindenféle infók birtokába jut a „Térmészertes” zóna felől, egészen pontosan megtudja, hogy a Klingonok ott bebrólnak valamit. Viszont nem olyan egyszerű a dolog, mert a Vulkanoidok is működtek ott egy hajótekk bázist a Klingonok kommunikációjának lehallgatására. Ezt viszont lefűlelték a Klingonok és negyben fenik a késelket egy icl-picl kaszabelésra. A Konföderáció fejei azonban a békés megoldást szorgalmazták, ezért odaküldenek minket...

Elsőként mindig be is tölthetjük a játékot. A (kocktél)kréker Intrót megtekintése után, de még a betöltés közben bemutatkozik a játék szerzője, megadja a címét stb., majd bejelentkezik egy menüs, pontosabban menüs:

A parancsok

A parancsokat a billentyűzetről vihetjük be. Ezek három betűs rövidítések. A kiadott parancs megjelenik a parancssorban (13.), és ott lesz mindaddig, amíg egy újabb parancsot meg nem adunk. Segítségképpen annyit, hogy ha parancsnek a HLP-t adjuk meg (HELP), akkor megjelenik egy HELPPage, amely kijelzi a használható parancsokat.

A parancsokat csoportokba soroljuk, ettől függően, hogy mire alkalmazhatjuk. Zárójelbe tettük az x-ek helyén megadható értékeket.

NAVIGATION — Navigációs parancsok

HG xxx.xx: Új irány (heading) megadása (xxx.yyy formában).
SET xxxxxx: Új célpont megadása (csillagrendszer neve + 'RETURN').
WFX: Fény- és az afelelő sebesség (1-9, 0=STOP).
IPx: Impulzussobességek (1-9; 0=STOP).
DRx: Bolygóközeli pályára állás (bolygó száma).
LRS: Nagy hatótávolságú radarkép készítése.
RPT: Az LRS-sel elkészített radarkép eredményének lekérdezése.
ETA: Célpanthoz megérkezés ideje, az aktuális sebességgel.
SRS: Kis hatótávolságú radarkép készítése és lekérdezése. Ezzel tudjuk pl. megnézni, hogy van-e élet a bolygón.

CDMMUNICATION — Komm. parancsok

SAY: Legutolsó üzenet megismétlése.
AFF: Kérdésre igenlő válasz küldése.
NEG: Kérdésre tagadó válasz küldése.
DPN: Legénység véleményének lekérése az aktuális dologról.
RSC: Üzenetszöveg olvasása.
AUD: A hangot kirakjuk AUDIO-ra.
OHF: „Üdvözlő frekvenciák” megnyitása..

UTILITY — I/O parancsok

LOD: Játékaállítás betöltése.
SVE: Játékaállítás kimentése.
+HLP: HELPPage lekérdezése.
+RUN/STOP: Pillanatmegállítás.
+SPACE: Üzenetképernyő léptetése/törölése.

WEAPONS — Fegyverzet parancsok

FTA: Foton torpedó betöltése.
LFx: Ellenség befogása a foton torpedóval (ellenség száma 1-9).
FFF: FWD (első) torpedó kilövés.
FAF: AFT (hátsó) torpedó kilövés.
FTD: Foton torpedó kivétel.
PHx: Lézerfokozat bekapcsolása (1-4).
LPx: Célpont befogása lézerrel (száma).
FPx: Tűz a lézerrel (lézer száma) a befogott célpontra.
PHD: Lézer kikapcsolása.

TACTICAL — Taktikai parancsok

RED: Riadókészültség vörös fokozata.
YEL: Riadókészültség sárga fokozata (készültség).
GRE: Riadókészültség zöld fokozata (nyugl van).
OSx: A képernyőn az x. célpont.
ANx: Analizáljuk az x. célpontot.
SHx: Energiapajzs bekapcsolása (pajzs színje 1-9).
SHD: Energiapajzs kikapcsolása.

ENGINEERING — Hajtóművi parancsok

TBx: Vonosugár az x-en.
AXL: Tartalékenergia használata.
LCx: Computerinformáció az x. rendszeről.

Általános billentyűk

←: Időgyorítás, ha nincs kijelzett üzenet.

'F1': Státuszképernyő. Itt jelződik ki az űrhajón található berendezések állapota. INOPER megjelölés esetén nem lehet használni, az IMPULSE REST a pajzs és az impulzus hajtómű energiaellátásáról gondoskodik.

'F3': Taktikai computer bekapcsolása. Csak ekkor használhatjuk, ha előzőleg megjelent a 'We've contact on tactical screen' üzenet. Ha ekkor bekapcsoljuk, akkor az óra helyén előjön egy vagy több sor, attól függően, hogy hány célpont van:

(a)	(b)	(c)	(d)
KLN	XXX.YYY	0000	↑A

(a): Legénység azonosítása (KLN, VUL, CON, ROM). Ez akkor villog, ha éppen támad.
 (b): Célpont állása hozzánk viszonyítva.
 (c): Célpont távolsága.
 (d): A nyíl annál jelenik meg, amellyel mutatja a monitor.

A hajó nézeti képen pedig a következő látható:

PSR 1	—	Mindig ezekbe a mezőkbe írja be, hogy melyik célpontot fogtuk be (1-9), és mindig amellé, amellyelkel befogtuk;
PSR 2		
PSR 3		
PSR 4		
FWD	—	Fogyverek neve
eFT		

'SPACE': Mér volt róla szó. Az üzenetképernyőn további üzenetek léptetése, vagy az üzenet törlése. Fontos, hogy az időgyorítást csak akkor kapcsolhatjuk be, ha az összes üzenet is van törölve, s ie le fog állni, ha új üzenet érkezik.

'RETURN': A parancsok után automatikusan csak ekkor kell használni, ha HDG-vel, vagy SET-tel állítjuk a paramétereket.

Huh, mielőtt elkezdőnénk játszani, néhány alapvető információt feltétlenül tisztáznunk kell. A legfontosabb a tér matematikai megismerése. A 3 dimenziós tér úgynevezett kvadránsokra lett felosztva. A számunkra lényeges terület mérete 64 kvadráns. Ezt a területet további oszlopokra bontották. Minden szektort az egyes kvadránsban belüli x,y,z koordináta határoz meg. Az egyszerű számítás kedvéért minden egyes kvadráns pontosan 100x100x100 szektor méretű, ebből könnyen kiszámítható, hogy hány szektorból épül fel egy kvadráns. Na, nem kell aztán annyira örülni, a szektorokat tovább bontották, úgynevezett parsec-ekre. Nos, 1 szektor (ami szabályos kockával írható le) minden éle 100 parsec hosszú. A parsec-eken belül az impulzushajtóművekkel tudunk közlekedni. A hajó pontos koordinátáját tehát egyidejűleg 7 adat határozza meg: pl 18 kvadránsban a 15,45,23. szektorban az 56,27,11. parsec.

A szektorok közötti közlekedésre inkább a warp sebesség ez ajánlott.

A másik tisztázandó dolog, hogy lehetséges az, hogy a műszerfalon 5-től jobbra iránykoordináta csak két számból áll, és ezzel navigálunk a 3 dimenziós térben. Nagyon egyszerű a magyarázat, létezik olyan elmélet, amely szerint a 380 fős kóros és 3 egymástól független tengely segítségével 2 számmal is leírható egy tetszőleges térbeli irány. Az első szám egy szög, ami az (x; z) koordináták változását jelzi. A második szám pedig a harmadik tengelyről bezárt szöveg mutató. Akinek ez magas, tapozzon fel a témát részletesebben kiváncsi irodalmat.

Kanyarodjunk vissza a főmenüshöz, és nyomjunk '6'-et, majd 'RETURN'. 'RETURN' és várjunk, csak várjunk..., ha nem fogott ki, és befejezte az üzenetek kiírását, vagy csak egyszerűen várjunk arra az üzenetre, hogy: 'We got message from Starfleet on subspace!'. Ekkor írjuk be: RSC! Többször után megjelenik egy üzenet.

A TRADULE szektorban a FOLMO rendszerben van egy kis megfigyelő állomás, ami a TRADULE pulzárát figyeli. A pulzár mostanában arósan magvározott, úgy néz ki, mint ami fel akar robbanni. Jó lenne, ha elmennénk Folmo-ra és átvinnénk onnan 14 tudóst a pulzár közelébe, hogy adatokat gyűjtsenek róla.

Jól van! SET, utána FOLMO ('RETURN'). A számítógép beáll a rendszer irányába és már mehetünk is. Amint megérkeztünk, készítsunk nagyívű SCAN-t, majd RPT! Ekkor a főképernyőn megjelenik:

NAME: TRADULE/FOLMO (a rendszer neve)
TYPE: PULSAR SYSTEM (a rendszer típusa)
HEADING (a rendszer iránya)
RANGE (a rendszer távolsága)

Szóval irány FOLMO, és amikor bejön a 'We are entering to the FOLMO system!' üzenet, adjuk meg: OR5, vagyis orbitális pályára állunk a FOLMO 5 felett, no persze várni kell egy pillanatra. Jön egy üzenet az állomásról, hogy észrevették ittlétünket, és hogy készen állnak a transzportáláshoz.

Várjuk még meg a 'shall I energize?' szöveget, ekkor AFF, amire kapunk egy üzenetet, hogy a banda a fedélzeten van.

SET, majd írjuk be: TRADULE. Amikor rááll a számítógép, indíthatunk is. Odatoló menőt kapcsoljuk be a pajzsokat, és menjünk egyenesen a pulzárba (az RPT-t nem árt beírni néhányszor).

Várjuk meg a 'Data is coming' üzenetet, majd gyorsan álljunk rá a FOLMO-ra: SET és FOLMO. Kapcsoljunk 3-as impulzusra: IP9, majd menjünk ki. Amikor a távolságunk 30, kapcsoljuk be az AXL-t (á'la Guna'n'Rosas? — CoVboy), mert 26-28-as borzasztó nagy a pulzár Intenzitása és erős pajzs nélkül nem élnénk túl a kalandot. Utközben még jön egy üzenet az Xplor bázisról, hogy rakjuk ki audióra: AUD. Kérjük ki a csapat véleményét is: DPN. Megjegyzik, hogy biztos bajban van, és az utolsó jelzett helye a 20.71.60-as koordináta volt. Állítsuk be: SET és 20.71.60 'RETURN'.

Ekkor indul a viaszszámítás. Korossuk meg gyorsan a Xplor-t, ami egy UNCHART nevű rendszerben lesz egy VR0435P nevű mellát. Vigyázzunk, a Xplor állandóan mozog, egyszerűen állítjuk állandóan a koordinátákat, de mindig HDG-vel, mert SET-ra nem reagál. Ha megtaláltuk..., de azt már az olvasó bizzik!

Ha letelik az idő, ami a műszerfalon a 9. idő és 10. dátum kijelző között látható inverzben, akkor a TRADULE szektor a FOLMO-val együtt felrobban. De kérőnük...

Hát ez lett volna. Cool his game ez, érdemes leülni melé, és ráéldozni pár hetet, mert kb. ennyi idő kell hozzá, hogy zökkenőmentesen végrehessük parancsnoki feladatainkat, és no úgy béműljünk a legénység üzenetaira, mint borjú a... na mire, ezt is az olvasókra bizzuk. A játékhoz adott tippjeiért köszönetet illeti Késző József barátunkat Szegedről.

• SanTheE

ROADWAR EUROPER



Ez egy RPG (vagyis egy 'R' típusú politika) gazdaságtan? CoVboy az 'őske'ből, az SSF-től. Talán a konkurencia *Wasteland*-jére lehetett ez a válassz (grafikailag sikerült is előzni a *Wasteland* „színvonalát”) Aki a karottörténetre kíváncsi, ugorjon be egy videokolesszónzába, nézzon meg egy **MAD MAX** filmet, valami olyasmi ez is.



Negyedóra töltőfeles után a szokásos sablonos kérdéseket rendezhetjük le (akarunk-e kimentett állást visszatölteni, a társulatot áthozni a játék előző részéből (*Roadwar 2000*) Ezután egy első pillantásra reppant bonyolult menürendszer következik. Nyugi, második pillantásra még bonyolultabb lesz, úgyhogy a harmadikat meg se várjuk, hanem nézzük sorra mi mire való. Az első képernyőn a járműveinket vehetjük meg, max. hufet. Erre 15.000 ruppónk van, de ebből kell majd feltuningolnunk is a járgányokat. Ha egy gépet kiválasztottunk, a következő képernyőn tuningolhatjuk a különböző tulajdonságait, először a **MASS**-t (főlegleges), majd 'Y' és jöhet a többi: a **STRUCTURE** nagyon fontos, a kormányezhetőséget (**MANEUVER**) a csúcssebességet (**MAXSPEED**) és a védettséget (**LEFT/RIGHT/FRONT/REAR/TOP PROTECT**) még érdemes megpiszkálni, a többi csak akkor, ha már nem tudunk mit csinálni a pénzünkkel. Ujra 'X', és kezdődhet előlről az egész. A járművek összerakásánál inkább kevés erős kocsit válasszunk, mint több gyengét. Egy tipp: **TRAILER TRUCK**; **BUS**; **VAN**; **OFFROAD HARDTOP**, mindegyik egy kicsit megtuningolva. Most a legénységet szedjük össze. Itt is az az elvágyásuljón, hogy inkább kevés erős fickó, mint sok gyenge (minál több pontba kerül egy figura, annál jobb). Ha ez is OK az egyéb cuccokat választhatjuk ki: Kajából (**FOOD**) és üzemanyagból (**FUEL**) jó sok kell (1000-1500 körül), legyőrekből (**GUNS**) és gyógyszerből (**MEDICINE**) pár

száz, kerekéből (**TIRES**) ötven körül aléig lesz. Most már csak CoVboy nevet kell adni a csapatnak és újabb lölőre főttes után a játék kellős közepén találjuk megunket. Aki túlesett a „grafika” állai okozott megrázkódtatáson, annak almagyarézzuk, mit látunk a képernyőn. Bal oldalon a térkép látható, ennek közepén a kis autó e mi csapatunk. Jobb oldalon egy csomó betű meg szám: legfelül a parti (e 'hadsereg' szó jobban illene rá) neve, alatta sorban: **VEHICLES**: jár,úvóink száma; **MAX**: ennyi jármű lehet maximum egyszerre; **PEOPLE**: emberáink száma; **MAX PEOPLE**: ennyi embert bírnak el a járművünk; **FOOD/ MEDICINE/ TIRES/ FUEL/ GUNS/ AMMUNITION**: Kaja/ gyógyszer/ tartalék kerekék/ benzín/ fegyverek/ munió mennyisége; **ANTITOXIN**: Ellanmérég mannyisége. Ha a parti valami komolyabb nyavalyát szed össze, amire a sima medicne nem jó, akkor kell (de akkor negyen). **SUPPLIES**: az összes cuco súlya; **FREE SPACE**: ennyi cuccot tudunk még felszedni; **FUEL USAGE**: uzomenyag logyasztásunk;

Ez ott a parti állapotának kijelzőse: **HEALTHY** látható (minden oká), **DISEASED** (fertőzött, sürgősen antitoxin kell), **DEAD** (akkor már régen rossz...).

Alul van még egy sor, ami arról tájékoztat, hogy hanyadika van, mennyi az idő, illetve milyen városban dakkolunk éppen. A jobb alsó sarokban kis ábra azt akarja mutatni, hogy az egyes számbillanyúk nyemkodására milyen irányban fogunk haladni.

Nna. Jönnék a paranceok:

'O': Ouf.
'I': Savodist formázás;
'S': Save;
'R': Load;
'D': Drop. Ha egokig tőro zsonalitásunkkal rájövünk, hogy talán mégse kellett volna 2000 tartalék gumit hozni, ezzel eldobálhatjuk.
'A': drop Ugyanez járművekre. Ha valamelyik járgány már nagyon tropára mant, drop-juk el és lopjunk újat helyatja.
'E': Ilyen szövegeket ad, hogy: *controlled cities (cities destroyed) bombs disarmed*. Aha Szóval valami bombákat kéno díszarni...

'M': Létszámellenőrzős. Néha nem árt, mert kiderülhet, hogy mondjuk azért harcolunk ilyen pocskókul, mert nincs egy szál **ARMSMASTER**-ünk se.

'H': Heal, Gyógyítás: fogy egy kicsi a **MEDICINE**-ből, de a kíssó rezzenet állapotban lévő legénység mindjárt jobb kedvre derül tőle.

'F': Kerékcseré. Harcolt után nem árt e defektes gumikat lecserélni...

'L': Kérőlnőzünk némi kaja (benzin) stb. után. Ha találunk valamit, a **TAKE** funkcióval pakolhatjuk el. Néha előfordul, hogy előkeveredik valahonnan *Bekő Tóni*, e helyi autószerelő és megbarheli a kocsikat, de az is lehet, hogy orvut támadnak azok e foleberátáink, akiknél éppen fontoslogos kaja-benzin stb. után kutatunk....

'T': Transfer. Az egyes járművek között küldözgethetünk össze-vissza legénységet, meg stuffokat. Ja, bocsi, a legénység küldözgetése az a 'C'. Egyábként egyiknek sincs sok értelme.

'G': A járgányok 'karakterlapjait' nézhatjuk meg vele. Harc után nem árt átnézni, hogy melyik kocsi szorul reparálásra.

'V': Háát..... Nem tudom, hogy hívja ezt a Btk, mi nevezzük mondjuk 'járműköcsönzés'-nek. Néha a tulaj észreveszi, hogy kölcsön akarjuk venni e kocsiját, és szót emel ez ellen — béke poraira....

'P': Parlay, azaz párbeszéd. A parti addig vár, amíg nem jön valaki szomba, ekivel dumálni lehet. Na, ilyenkor többféle dolog történhet.

- nem történik semmi;
- megtámadnak a mutánsok, az ekármilyen autós-motoros banda, e fradisták, vagy egyéb képződmányok;
- jön egy-két lura figura (orvos, politikus, antiterrorista fő-főnök), róluk majd később....
- Szembőljön egy csomó gyalogos fickó. Most megint több dolgot tehatunk;

LEAVE: oihúzzuk a csikot

WAIT: Várunk. Sajnos ebben e játékban a türelem róza helyett sorlőzet terem....

FIRE: Az alóbbi történést megelőzendő, gyorsan lemészároljuk a fickókat.

SEND ENVOYS. Odaküldünk hozzájuk egy-két fickót. Még mindig lehet, hogy lelővik őket, de általában sikerül beszervezni egy pár új tagot e csapatba

Pár szó e harcról. Néha a program jelzi, hogy autós gengszterbanda közeledik és megkérdezi, akarunk-e harcolni velük. **MINDENKEPPEN IGENNEL VALASZOLJUNK!** (Ha nem harcolunk, annak pillanatokon belül **GAME OVER** a vége.) Vélősszunk **auto-deploy**-t, és **quick fight**-ot, mert a normál harc rejtető hosszú, lassú és unalmas. A várakozási időt állítsuk 0-ra, így lesz a leggyerebb (de még így is lassú). Azután valami **RAM RATIO**-ról érdeklődik a gép, írjunk be neki valamit (ami jól esik — talán valaki rájön, mit akar ez jelenteni). Ezután 10 pontot oszthatunk el a célpontok között.

INTERIRO, a jármű;

TOPSIDE: a legénység;

TIRES: A kerekék (ide érdemes nagy türelet összpontesztálni).

A harc után (ha győztünk...) kapunk egy szép kis/tesúnya nagy veszteséglíslát, majd jólnevelt hullarobtó módjára froszthatjuk néhai ellenfeleinket. A harc után cseréljük karakat, gyógyítsuk fel a panit, a tönkroment járgányok helyett lopjunk újat, és ha kell, gyogyunk fel egy pár fickót a legénységbe.

Na, ennyi volt a kezelési útmutató, néhány gyakorlati tanács következik...

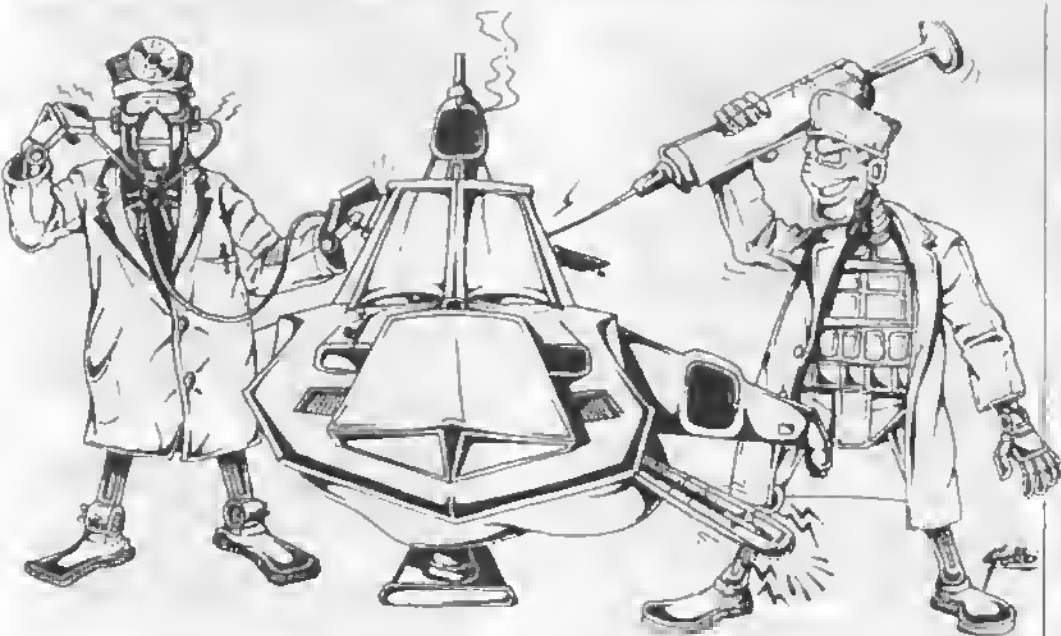


- Kezdszénél: gyantsuk le a társulatot, lopjunk annyi kocsit, amennyit csak lehet, vegyünk fel egy csomó új fickót, majd monítsunk állást.
- A legénység létszámát kb. a max. órák 3/4-énél próbáljuk szinten tartani (persze, ha tudjuk, hogy bunyó jön, annyi embert vegyünk fel, amennyi eltér).
- Ha orvos vagy politikus ajánkozik a csapatba, vegyük fel őket! (max. a következő bunyónál felövik...)
- Előbb-utóbb jön egy fickó, aki azt mondja, hogy ő a nyomos mlyon antiterrorista szervezet főnöke, és felajánlja, hogy csatlakozzunk hozzá. Ha elfogadjuk,

mindjárt elkezd küldetéseket osztogatni...
 • Ne hagyjuk, hogy a kajánk két-három nap alatt elcsúszjon, a kajánk csökkenjen, mert ilyenkor Murdy bá' gondoskodni fog arról, hogy ez alatt a 2-3 nap alatt égen-földön ne találjunk utánpótlást

Hmmmm.... A játék grafikailag, még úgy általában kivitelezésben "nőmi" elmarad a **DUCK TALES** mögött. Tartalmilag is almarad egy kicsit a **POOL OF RADIANCE** mögött, de ha már ilyen sok belső elolvasatokat róla, egyszer (kétszer-háromszor) be is írhatjuk...

• HANCU



CODENAME MAT II.

Az új űrhajókkal (Centurion II. a neve) éppen a Myon-ok elleni háború kellős közepébe csoppanunk. A háború a kavillium bányákért folyik. Ez a kavillium a világ-egyetlen legértékesebb anyaga, enélkül milliók halnának éhen. A Galaxis közepén, közelében van egy bolygó, amit Vesta néven jegyeztek fel. Egyetlen érdekes dolog az azon a bolygón, hogy kavilliumból vöröslik a felszíne. Természetesen jelenleg a Myon-ok birtokolják ezt a bolygót, mí pedig azt a feladatot kaptuk, hogy a bolygó birtokosát irtsuk ki. Ezt a nemes célt az okosok azzal indokolták, hogy a Myon-ok túl barbárok ehhez, hogy felelősségteljesen bánjanak a világ-egyetlen kavilliumkészletével. (Hát meg van a véleményünk arról a vezetőről is, aki egy szál űrhajót küld néhány flotta Myon-űrhajó ellen + egy bolygó meghódítására...)

Mat néven a Centurion II. földi űrhajóval elindulunk kavilliumért.

Ha botlunk a játékok, egy szépséges műszertárat tárul a szemünk elé, vizsgáljuk meg először tehát ezt:

1. Földészeti computer

Egy csomó dolgot lehet itt csinálni.

'S': Radar; 2 részből áll: távolság/közel. A középső álló pont a saját űrhajónk, a többi pont allanséges űrhajó. Kisso bonyolult az alapján lájkosodni...

'Q': Űrtérkép: 24 holdat jelöl (a szabályosan lerakott pontok) és az űrhajókat. A Centurion egy villogó sárga jelöl, a Myon-űrhajókat világoskék epró foltok.

'R': Visszapillantó tükör: Harcnál néha használható dolog.

'B': Harci computer. Ez a leghasznosabb. Ha a státusz piros (ld. később) itt megjelenik egy űrhajó rajza. (Ha a rajz nem jelent meg, nyomjuk meg az 'A'-t, mert az váltogatja a célpontok között.) Ha az űrhajó rajza kék, akkor valahol mögöttünk van, ha sárga, akkor előttünk. Egyébként, ha nincs az űrhajó képe közepén, és nem sárga, akkor nem is látjuk. Ha nincs közepén, arrafelé kell kanyarodni, amerre van a középtől.

'M': Javitórobotok. Ez is hasznos, csak repülés közben piszok lassú. Még van egy hátránya: a megsérült alkatrészeket a javítás alatt nem használjuk. Ha pl. a mellő pájzsot egy csomószor eltálaták, néha eltűnik. Ha megnézzük a javítóhelyén, kiderül, hogy 20 %-nál jobban sérült. Ha nekilátnunk egy robotot, az olaszorakozik vele egy órát és addig okárik felölhet minit. Ebben a menüben 'C'-vel lehet feltölteni, 'X'-szel letölteni mozogni, és 'V'-vel javítani valamit, vagy a javítást leállítani. 'M'-el lehet lapozni, 'SHIFT'-tel balra, 'Z'-vel pedig jobbra vihetjük a kurzort.

2. Hőmérő (Heat)

Ha az ellenséges űrhajók ottalálnak, a mutatója megemelkedik, így, ha egy csomószor eltálatnak egymás után, a forróságba halunk bele. (Ez rosszabb, mintha a pájzsot lőtték volna szét, mert ott legatöbb a pájzsgeonorátort okolhaljuk...)

4. Sebességmérő

%-ban írja ki a sebességet.

- '1': csökkeni,
- '2': növel,
- '3': automatán 0 %-ra áll,
- '4': automatán 30 %-ra áll,
- '5': automatán 100 %-ra áll.

5. Státusz

Három állása van: zöld, sárga, vörös (+ villogó piros).

- 1. zöld: Tök szabadon lehelünk akármir, de azért ilyenkor órdomas a szervizzel foglalatokodni.
- 2. sárga: begyűjthetjük a Warp Drive hajtóműveket (ld. később)
- 3. vörös: teljes harcokésztség!

Villogó vörös esetében még nincs pájzs a hajó körül, vagy valamelyik pájzs nem működik.

Amikor zöld, akkor történik a kavillium bányászat. Ez az űrben kevergő kavilliumdarabkák begyűjtését jelenti. Ha sárgára vált a státusz, akkor a környékről elfogyott a kavillium. Ezért órdomas zöld státusz mellett 30 %-os sebességgel gyűjtögetni a kavilliumot. Egy-egy szini végrehajtásával jelentősen felnyomja a Bonus-pontokat.

6. Targat computer

Szintén három állású, csak ezek között m választunk a "T" billentyű lenyomásával. Auto; Manu; Off

Vörös státusz mellett az Auto-I érdemes, egyébként ki kell kapcsolni, hogy ne egyezt az energiát. (A „normális órtolméra” nem jöttünk rá.)

7. Biztonsági rendszer ('F')

Ez csak kettőlású, ON/OFF. A csaták esatén (vörös státusz) kell bekapcsolni, de a Warp Drive-nál sem árt...

8. Pájzs ('D')

Ha bekapcsoljuk, megjelenik négy vonal a mellett a lévő Centurion-ábra körül. Ez jelképezi a négy pájzsot. Ha valamelyik elszétlőtt, akkor az eltűnik, vagy csak időlegesen működik.

9. Szövegablak

Íde kerülnek az olyan info-k, mint pl. „A Warp Drive beindult”, vagy „a mellő pájzs 54 %-ra sérült”, stb.

10. Ágyúk

A Centurion kétélő ágyúval rendelkezik. A plazma ágyúval nagyon nehéz pontosan lőni (úgy is lehet mondani, hogy képtelenség volakit is lapultantani), viszont a lézer ágyú sokkal jobban aszi az energiát (mégis ezt érdemes használni). A két ágyú között 'E'-vel lehet váltogatni. Ha az egyik ágyú meghibásodik (mondjuk a bal oldali), attól még lehet lővöldözni a jobb oldalival.

Ezek után az lehet mélyedni a játékban. Fő gondot a csaták jelentik (ugyanis majdnem mindig csala közben halálozunk el). Egy csate (itt) úgy kezdődik, hogy a státusz örülten alkodik villogni vörösén. Ekkor váltunk át herci computerre ('B'), kapcsoljuk le a pajzsot ('D') és a biztonsági rendszert ('F')! A target computer-t állítsa ki-ki érzőse szerint Manu-re, vagy Auto-ra ('T'), majd állítsuk közöpro ez űrhejt a target computer-en úgy, hogy előttünk legyen, majd figyeljük az oldalt lévő távolságmérő mutatóját! Ha elérte a vörös határt, a látómezőben is megjelenik az ellenséges űrhej. Innentől már csak közügyesség kérdése a dolog. Az egész harcot érdekes 100 %-os sebességen véghezvinni ('S'), kivéve ha nem akarunk kényerogni. Ha egy Myon mögöttünk van, lassítsunk le ('3'), vagy '4' és emlíkor elhúzott mellettünk, gyorsítsunk fel ismét harci sebességre ('S')! Ez egy jó csal, mert miután elzúgott mellőlünk, nem tud hátrafelé lövöldözni. Egy hátránya van ennek a manővernek: nehéz.

Csate után használható az eddig trokzetos Warp Drive-hajtómű. Kicső nehézkes a használata, de igen hasznos dolog. A 24 holdas rendszerben lehet ide-oda repkedni. Porszo rendszeren eszi az energiat, de nyugodtan lehet használni.

A Warp Drive hajtómű bapigramozása: Mindezek előtt át kell váltani a holdrendszer térképre ('Q'). Ez két nagy részből áll: jobbra a szöveges, balra a grafikai rész. Minket most a szöveges rész érdekel. A felső felirat ('Warp') alá egy számot kell belíni, '0' és '6' között. Ez lesz a Warp Drive távolsági kódja. Ha pl. 6-ot írunk, akkor 6 egységnyit fog repülni az űrhajó. (Egy egység kb. két hold közötti távolságnak felel meg). Alul egy három számjegyből álló számot kell belíni 'Ronga' felirat alatt, szóval azt fokban kell megadni 0 és 359 között. Ebben az irányban fogunk Warp Drive-olni. A számok között 'Shift'-tel és 'Z'-vel tudunk jobbra és balra mozogni, a számjegyek értékét 'X'-szel csökkenthetjük és 'C'-vel növelhetjük. Ha beállítottuk mindazokat, indulhat a hajtómű ('W')!

Ja! Nem árt előtte bekapcsolni a pajzsot ('D'), ellenőrizni, hogy működik-e a mellőso pejszo, mert ha nem, akkor 100 %-os sebességnél leáll a Warp Drive-hajtómű. Ez volt a Warp Drive.

Sérülések és javítások

Az első szintben sérülést a pajzsok kivételével csak akkor szenvedhet valamir, ha szétlőtték a pejszot. Ez a többi szinten nem igaz.

Ha a sebesség valamitől elkezd csökkenni, akkor azonnal két oke lehet:

1. szétlőtték az ion-hajtóművet.
2. teljesítettünk egy szintet.

Mind e kettő után szinte kötelező a javítás. Ha az ion-hajtóművel van a gond, akkor lőjük le gyorsan a körülöttünk kevergő ellenséges hajókat, és álljunk neki a nagyjavításnak! Itt érdemes mindkét robotot munkába állítani, ha nincs más fontos javítanivaló. Ezt úgy tudjuk, hogy a kurzort jobbra visszújuk és ott nyomjuk meg a 'V'-t. Erre megjelenik egy 'D1' felirat (ez a droid-1-et jelenti). Ha tovább visszújuk jobbra a kurzort és ott nyomjuk meg a 'V'-t, ekkor 'D2' jelenik meg.

Egy robot egyszerre csak egy dolgot javíthat, tehát ha már valahol van pl. 'D1' felírral és még velehová rakunk egyet, akkor az előző eltűnik, vagyis azt nem javítja tovább az a robot. Az egyik robot a másikat is meg tudja javítani, ha az megsérült, és egymást javíthják egyszerre...

A szerencsésebb esél az, amikor egy szintet teljesítettünk. Jön a szokásos szöveg, hogy milyen ügyesek (okosok/szépok) stb. vegyünk, majd a taveszi nagytakari... Itt űrhejt sőt holdat(!) is javíthatunk, vagy semmit sem csinálunk.

Az űrhejő javítása ugyanaz, mint az előbb, csak nem kell 'D1'-et meg 'D2'-t ide-oda rakosgatni, meg az egész javítás kész van egy pillanat alatt. Hátránya is van természetesen, mégpedig 10x20 %-ot javíthatunk.

A hold javítás még egyszerűbb a kurzort odavisszújuk a javítani kívánt holdra és megnyomjuk a '0'-t.

Egy-egy szint elvégzésével más típusú űrhajók az ellenségek. (Már a 2. szinten kőricölöket is tök nehéz legyőzni)

Végül a teljes billentyűzet:

Manővarazó dolgok:

- Joy #2 port. vagy
- '6': balra
- '7': jobbra
- '8': fel
- '9': le
- '0': tűz

Ion hajtómű:

- '1': lassítás,
- '2': gyorsítás,
- '3': 0 %-ra lassítás,
- '4': 30 %-ra reállítás,
- '5': 100 %-ra reállítás.

Fadálzati computer:

- 'S': redet,
- 'Q': holdtérkép,
- 'B': harci computer,
- 'M': szerviz,
- 'R': visszapillantó tükör.

Egyebek:

- 'W': Warp Drive be,
- 'Shift+W': Warp Drive ki,
- 'D': pajzs (be/ki),
- 'F': biztonsági rendszer (be/manu/off),
- 'E': ügycsere (lőzer/plazma),
- 'A': céltárgyvétel,
- 'H': Peusa,
- 'Shift+P': klimentás,
- 'Shift+O': betöltés.

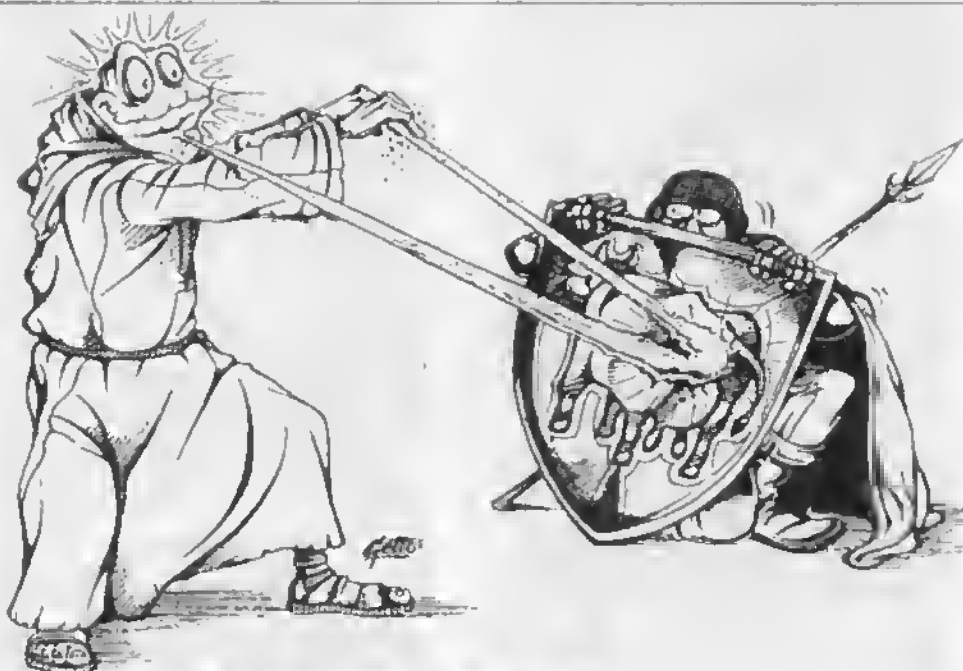
Warp-programozás:

- 'Shift': balra,
- 'Z': jobbra,
- 'X': csökkent,
- 'C': növel.

Szerviz mag hasonlók:

- 'Shift': balra,
- 'Z': jobbra,
- 'C': fel,
- 'X': le,
- 'V': javítás engedélyezése.

• Paksi Gábor



ULTIMA SOROZAT

Maretoni sorozatunk újabb előadásához érkezett Bryan mesler két *Gobil(l)ns* között úgy döntött, hogy neki elég volt az *ULTIMA* történetéből, az V. részzel már foglalkoztunk a CoV 34-ben, a VI. pedig még csak PC-n lett letesztelve, vagyis a végleges kézirat még nem készült el. Ezért, és hogy azúttal se maradjatok *ULTIMA* nélkül, most némi kiegészítés következik az V. részhöz, amelyet Szabó Ferenc Budapestről küldött be a Szerkesztőségbe. Ezt követően lajzársképpen nyomom egy bestiáriumat, amely hasznos a IV-V-VI. részekhez egyaránt.

Kiegészítések az *ULTIMA V*-höz:

- **Empath Abbey**-ben az a hír jött, hogy egy nagytű emberke kitalált magának egy kajakészítő varázslatot. Meg is találtuk az illetőt, aki kiedta a negy titkot: a varázslat **IN-XEN-MAN!**, komponensei pedig **Ginseng + Garlic + Mandrake Root**. Mondjuk áppenséggel nem torheli túl a csaplat élelmiszertel...
- **További kaja**, *lofo* kunyhójánál (közdes) van egy kis elkerített terület. A fehér részeket felszedhetjük, emr egy adag kaja. Ha kimegyünk, és utána vissza, ekkor újratermelődik. Az most egy mas kódés, hogy az vajon lopásnak számít-e, avagy sem... (valószínűleg nem)
- A **Trinac**-tól délre lévő világítótoronyon (**Grayheaven**) al egy **David** nevű pasmag. Ha azt mondjuk neki, hogy „sontant”, ekkor a nyakunkba sőz egy ilyen szerkentűt. A szerkants működése egyszerű: megadja a koordinátákat lokban és szögpercben, csak nem számokkal, hanem betűkkel.

- Erdekesebb helyek:**
- **Buccaneers' Den (J'P'-I'E):** Itt felvohatunk egy elég erős harcost. A legyörzletben többek között kapható **Ring of Invincibility**. Erről jut eszünkbe: senki ne csodálkozzon, ha valamilyen (bármilyen) gyűrűje egyszer csak (akár rögtön vásárlás után) eltűnik, ez a program igen szimpatikus tulajdonsága.
 - **Bordermerch (K'A'-A'P):** Ide csak nappal léphetünk be. Egy szigeten van, hegyekkel körülvéve, úgyhogy csak akkor juthatunk be, ha van nálunk **grepple**. Itt találkozzhatunk régi ismerősünkkel, **Dupre**-ral (igen, ő az akit az **Ultima IV**-ben senki sem tudott felvenni, mert mindenki patadinként indult... — **Bryan**), valamint egy levábbi esélyes csapataggal. A börtön is van néhány érdekesség: **Magic Shield**, **Ring of Regeneration**, és **Amulet of Turn** (utóbbi előhozt egyének ellen).
 - **Palace of Blackthorn (P'G'-M'E):** Ezen a szigeten van némli láva is, talán nem olyan fontos beémlésmzi. A legérdekesebb itt a börtön, ahol egy vak verázstó és egy reb csatlakozni óhajt, és segít a szökésben is, ha tétőnemesen reb státuszban vegyünk jelen. A vár területén nem lehet verázsolni, és így nagyon jó poén, hogy a börtön észeki ajtaján távozva egy-két karakter mérgezést kap...
 - **Serpent's Hold (P'B'-J'C):** Itt van egy veréb. Az egyik széteset kérdezzük meg „skull”-ról, mire 100 arany fejében ad 5 db mindenzárnyító koponyát. További csesztesítés hatására elárulja, hogy egy **Shrenstone** nevű kovácsnak még van néhány darab rektáron.
 - **New Maginice (K'J'-L'N):** Mlutan lefedeztatéseker éppen egy **Shadowlord**

- dekkolt itt, sajnos a leiderítés nem igazán volt teljes. Érdekessé motívum mindenesetre, hogy Innan való a feljebb emlegetett vak verázstó. A helyi fermerekkel ne vigyük lúzásba a kommunukációt, mert hajlamosok lopni, talán mindenünk sem kell, hogy nem pl. töréket...
- **Dacot Dungeon (E'J'-P'A):** Kezdetben a bejárat be van omolva. Álljunk oda mella, és ordítsuk, hogy „lellax” (hallosz?), mire megnyílik a lejárát. Az első szinten csak akkor menjünk le a rögtön látható gödörbe, he a dungeon többi részét már megnéztük (a loyosó végében **SEARCH** paranccsal kereshetjük meg a többi lejárát), mivel Innen rögtön a 8. szintre pottyannunk, egy olyan szobába, ahol 4 **Sea Serpent** tartózkodik. Járkálás közben nem ért a helyamatos **SEARCH**, mert vannak rejtett gödrök is. Van két igen érdekes szoba is ebben a dungeon-ben:
 - a: A 6. szinten lévő keresztélyosó déll létréján lelmászva egy szobába jutunk, ahonnan látszólag nincs kiút. Vegyük föl **GET** paranccsal a szobában lobogó 2 fátylát (*fuck ya...*), és lépünk az így felszaboduló helyre. Megjelenik két létre, és már mászhatunk is...
 - b: Az előző szobából lefelé mászva, a második szinten ismét egy szobába jutunk, itt 6-8 **Gremlin** van közepén bezárva. Az **Open** elég esélytelen ötlet, használjuk inkább a **PUSH** opcióit.
- A dungeon 8. (jól olvassuk?) szintjéről kijuthatunk az **Avilágba (Underworld)** is.

További koordináták:

- West Britannia (G'K'-F'B')
- Trinsic (L'I'-G'K')
- Meonglow (I'H'-F'I')

- **Hythleth Dungeon (P'B'-P'A):** — Itt valamit kiáltani (**YELL**) kellene — de mit???
- **Shard of Cowardice (L'A'-L'I')**

További tippek:

- Erdemes használni a **Morning Star** nevű legyvert, két mező hetótávolsággal is kiválóan gyilkol.
- A csúzl nem is olyan rossz fegyver, mint amilyennek kezdetben látszik...
- Mérgező ollenfelek: **Giant Rat**, **Sea Horse**, **Python** (utóbbi kótt lövéssel is), **Squid**.
- További kellemetlen ligurák: **Wisp**, **Demom**, **Dragon**, **Sea Serpent** (az utóbbi még a hejenkra is elég veszélyes lehet).
- He hajóra nem tellett, és csónakkal ovezgetünk, akkor kerüljük a harcot, mert nem igazán lesz sikerélményünk...
- Kalózok laverése esetén miénk lesz a hajójuk (megyerul lék — **CoVboy**).
- A vízben lévő **Sea Horse**, **Sea Serpent** és **Squid** ellen ne hercoljunk, használjuk inkább a hajó ágyúját.
- Az elején említett kajeszerzés fele kunyhójánál a játék kezdetén nagyon hatásos lehet, mert akkori vagyonkánkhöz képest a keje bizony meglehetősen drága...

Végül, berátunknak lenne pár kérdése is, emlí ezennel körkérdeésed tesszünk:

- Honnan való az információ a karmáról? Hol jelzi a program, mennyi karmánk van még?
 - Mik a többi dungeon-t nyitó **Power Word**-ök?
 - Mivel lett a fegyverek súlya és támadóereje meghatározva?
- A tippeket négy thanx!

MEGA BESTIÁRIUM (ULTIMA IV-V-VI)

Ez a játékokban található dögök/ szörnyek/ lények listája lesz. Nem azt tudni, pl. a gyári védelmi kérdéseknél! (Mert különben nem tudunk kijutni a várból... és nem tudunk lemenni az aló csatornerendezőből a dungeon-be, arany és tárgyszerzés céljából). Eredetileg az **ULTIMA VI** részére készült, de később kiegészítettük: így az **ULTIMA IV-V-VI**-hoz használható. Az összes ellenfél megtalálható benne. Ami kiegészítés, az alapvetőleg **TELJES** oldóztava lesz írva, az egyes jellemzők végén!

ACID SLUG: Rákán találkozhatunk vele. Előfordulási helye a sötét sarkok a dohos útvosztókban. Szátmarja az illető karaktert, még páncélban is. Tiszte **ALIEN**, csakhogy habér tájdelmes, mégis „csak” lelszíni az égés, míg áteszi magát a páncélon. A hagyományok legyörök nem nagyon ártnak neki, de a tüzet nem szereli. Egy betár piócaszerű lény.

ALLIGATOR: Sötét, berongós mocsarakban gyilkol előszerolettl eme közismert dög. Ijesztő, nagy fizikai ereje van, brutális sebeket tud adni egyetlen ütősevel, támadásával, főleg erős farkával (EZ utóbbi lemerős. — No comment).

ANT, GIANT: (még rimel la!) Ravasz rovarharcos a homokos, főnyes részeken. Egyébként órléshangya, nem árt óvakodni az erős régőtől, ami képes szöleszedni pillanatok alatt egy embert. A hangyák csapatban kóricálnak...

BALRÖN: Néhányan azt gondolják, ezek a **Gonosz Marsalljai**, akik elpusztultak, akik már régen elkoröttek. Akik túléltek, azt mondják, jobb szép csendesen kilöpní az életből, mint egy dühödt belronnal szembenállni. Az ősi tekercesken le von jegyezve, repülő lények, akik pusztító tűzlabdákkal dobólódnak, és ha nem kapják vissza a leszit, dühösek lesznek, és megy a tövetkező labdacsek, és...

Egyébként (szorult helyzetben) bájolással és egyéb verázstókkal is próbálkozik. **Embereszerű lény, erős máglevél**. **BAT:** Mely barlangokban található. Legfontosabb tápláléka az állati vér. Alapvetően nem gonosz, csak ha lelzeverjék, akkor támad e **depenör**.

BAT, giant: Éles lülekkel és éjszakai látással ellátott órlésdancsal. A becözgetés (becözgeti a szírt) ellenére az a nagy, szárnyas dög villámgyors és hatékony az éjjeli támadásánál, a sötétben. Nehéz el-lelálni, da teste csak prémml ledett, könnyen sebezhető.

BIRD: Hétköznepl csipogókról van itt szó, általában nem lenyegotik karaktereinket. Milyen egy madár? Gyors, törékeny (létező) de he b****gatják, akkor azért lebe tud kopácsolni! (Hcccccekok itt mellettünk idegesen felnavetelt és előkepte... madárgyűtemányát.)

CAT: A legismertebb házilállat (**CoVboy** után), a macska gyakran ponyázik a slátórokban, és bódák közelében, egy kis kaja reményében vagy boldogtalan egeret lesva (OK. Az **ULTIMA VI**-ben olvaszók **SHERRY**, az ager cuccait, kirúgjuk a csapatból azután felhasználjuk kejaként). Az a lényeg, hogy „szelidíthető”... Id eger.

CORPSER: Egyedül a mélységben, összetört/üregekben található, de akkor már rég problémák állnak elő, mert az ördög, szivókarokkal teli (halottavó) szellem-szörny behúzza sikoltozó áldozatát a földalatti tonyájába. Félelmetes vég vár e szerencsétlen áldozatra, aki meg se tud szólalni (de érdekes, ezt gondolnánk, hogy rögtön régyt és éneket egy **KERETENS**-dett...!). Egyedül az égető tűz tudja támadni ezt e sötétség szülötte szörnyet.

COW: Ki „mondja” ezt, hogy **MODDDDDDDDD!** (CoVboy! Vagy en és Getto pár hordó sör után/ közben/ előtt...)?! A válasz egyértelmű. A könyv szerint „úsrta eredetile a húsnak (szedistakl) és tejnek”, ezenkívül „a

jólakott tehén mindennapi látványa sok farmnak. ... szerintünk még nem látták) a **Mr. Irók** a **HD harci tehénét**, e 100. sörfejes után!

CYCLOPS: Egyszemű, nehézkés egyszemű lán, akkám nem töl semmától és senktől (-talán csak a herel tehéntől...). Egy nehéz tárgya-bunkóval hadonászik, vagy nagy köveket dobál, esajnos elég nagy sikerrel. Akik túléltek a „találkél”, azt mondják, a föld belerang, he kolbászolnak e területelken. Egyébként ez tényleg így van, pár pályával „dóbbb” is remeg e kép... gonosz óriások, látonnás kövekkel dohálódzik. Még a sürlöt ütése is veszélyes. Egy dudo szerint a legjobb vadászat ókat vadászni.

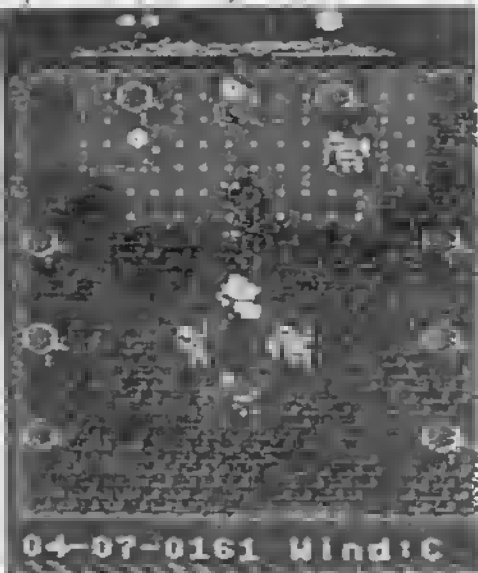
DAEMON: A legfélelmetesebb és leggonoszabb ellenfél. Ellenáhatatlanul erős, ügyessége és intelligenciája majdnem verhetetlenül teszi. Birtokolja a legnagyobb mágusok hatalmát, kepee hordát magidézni saját térsaiból, akik segítik a gyilkolásban vagy áldozatainak elragadásában. Egyébként előhalottak... e könyv óvve int tőlük (-ezzel tókétatosan megnyugtattak). Szárnyas, izmos lény, heleli pofájú démon, stb.

DEER: Szarvas illetve rőtved akar lanni, „az ordó koccsos állatái”, meg egyéb ilyen ökörtégek. A lényeg az, hogy jó kis hús! (Oh, mennyire lecsúszott, porlas gondolkozás!), de azért nem árt lgyelni az eggancaire.

DEVIL: A Gonosz hadnagy, repülve suhannak, e part mentén kergetnek keresztül e hullámokon. Erős varázslataik vannak, negy mágusok és el tudják kerülni az összes ilyen lényű támadást. Különösen kedvelik klnözni áldozatukat, már ha alkalmuk van ró.

DÖG: Dög. Persze ezt nem gondoltuk komlyon, mert most loppant be egy ilyen példány, és csóvélja e lerkát... és be nem áll a szája. Ugat. Mivel kutya. Azért e sánt magtárja és... kissé óhadtunk e témától. Segítenek vadászni, ugyan szolgálai, de nem ismerik e tételemet.

ORAGON: Hány misztikus mondanokt épitettek ezekre a szárnyas, tűzokádóran korabeli Angliában? Még a legerősebb herceos is kipurcan a nagyfokú varázslángtól és a mérgező lehettől és tűstől, ami a felbőszített szörny ornyukából ömlik. Noha halandó, nagyon nehéz megölni. Ezért esade, hogy pár merész lélek képes ellopni tojásokat a sárkánylészekből, hogy az a gazdag városiakok asztalára kerüljön, a konyhaművészet remekaként. Gonosz, ropuló kígyó, korosztól tud rapólni a vizeken, hogy még a hajókat is támadja tűzgyújtókkal. Nem sok hajó képes ellenállni a sárkánytámadásnak. A vele való csatába nem árt beszámítani párat az előbbi lényből is, a...



DRAKE: nem a szabadfordítású „gácsér” eker lenni, hanem egy „hétköznap” aprósárkány. Kisebb, mint tokonai, de nem kevésbé vékony és kegyetlen. Rendszerint csapatban vannak, így még vékonyabbak. Mint a sárkány, ez is tud tévedni távolról.

ETTIN: Gonosz kettőszájú óriás, szorot kővel dobálkózn, mint a cyclops-ok. Nagyon veszélyes, a legjobb messziről támadó togyverekkel és varázslatokkal. Egy nagy klánjuk él *Serpent Spine*-től odébb — az ULTIMA IV.-ben.

GARGOYLES: Egy úgynevezett BATMAN char.-t mintáznak meg. Angliában a vzlőkők néznek ki így, omborokfettű szárnyas lények, kis szarvakkal és lölelmetes poláival. A játók címe rájuk utal (*The Threat of the Gargoyles*), magyarul a „Gargoyle-k fenyegető vezedelme”, gyakran összetévesztik a démonokkal őket, mivel eléggé ismeretlenek. Az egyetlen töredékinformáció, hogy a föld alatt élnek. Két osztályuk van, egy domináns, szárnyas változat és egy kisebb, szárnyatlan fajta. A nagyobb gargoyles kijesztő ellenfelek, a nagyobb magas intelligenciával és hatásos varázserővel, de a kisebb lejték se hanyagolhatóak.

GAZER: Óriási mágikus azom, agytámadó varázslatokkal (használt a BEHOLDER-re). A legfurcsább szörnyek a birodalomban, általában a dungeon-ban lebegnek a föld felett, keresnek bárkit amit/akik hipnotizálhatnak több szemükkel. Egy gyakorlott kalandozó állítja, hogy különösen bűgös, susogó hanggal veszik körbe az embert. Legyünk óvatok, ha segítjük a jelenlétüket, mert vagy elfatának, vagy megbénítanak pár kör erejéig. Alvás közben csap le, mely erők a kedvencei (ULTIMA IV.).

GHOST: Megtelálhatóak temetőben és halott helyeken, mozgásuk korlátlan. Könnyedén átlübbennek falakon és akadályokon... mint minden azelem. Nem árt óvatossá viselkedni, ha a közelünkbe

vannak. Gonosz szellemek gyakran találhatók romoknál, harcművekben és kriptákban.

GREMLIN: Egyedül gyonga, de csapatban főberol és támad (nem tudjuk, de néha Kis Hazánkban is találkozzunk ilyenekkel...). Kockázat, hogy alagudhat némi kaját a csomagokból, szétosztják meguk között örült nagy kajálás közepette. Sunyi kis hullakortók, a legnyomvadabb fajtaból, ezért veszélyesek. Tömzsi manószőrűség, nagy végtagokkal. Imádják a gyanútlan utazók összes kajáját ellopni. „Ne legyél összezsúrolva egy gonosz gremlin-nel!”

HEADLESS: A fej nélküli lőtlen... lőtlen... lovetlen (na végref). Elba***t (-elszabottat akartunk mondani) kísérletei a varázslóknak. Pár varázsló elrontotta a megidézést, stb. és lemaradt a pacák leje. Mondjuk emberszabású, de különben egy izomszagú csupakarom izé, akinek állandóan faj nemlétéről saYEAH! (-ezonkívül nem tud sőt inni és elgizni, ezért NAGYON dühös. Ez érthető.) Ez a szerencsétlen figura jól érzékeli éppen aktuallizáló áldozatát és természetellenes pontossággal lecsap rá, nem ismer számelmélet, szépen megfogja csupasz kezével... ha találkozzunk vele, ne veszítsük el a fejünket, és mondjuk meg neki, hogy: „You aren't shithhead, but a big asshole”. A szörnyűség kreatúrái, sok utazó hanyatt-homlok menekül, ha megtámadja (-ez eléggé érthető, nem?! Kíváncsiak lennénk, a Mt. Iró nem rohanna-e el...)

HORSE: Gyors és erős, az utazásban, ami főleg ekkor lényeges, ha állati követés az idő és velakinek már véges az ereje. Az utazóknak nem árt korán beszerezni egy paripát. Noha kilóshatunk egy-egy COOL! vadmán az előődöken, amint éppen legelészik... de befogni és megszolidítani egy másik dolog.

HYDRA: Ez a bűzös mocsári posvány a föld növénytelen rémálma. A Véres-Kegyetlen-Gyilkos Növények Nagy Csattját túlélők tudnak róluik pár infót, pl. a mocsárfüvek közelében éldegélnek, meg lyesmik. Noha ijesztő, a hídak egy-fajta szerencsétl is hoznak, ha valaki talál egy ilyen kis szobanövényt (-akkor hazaviszi és a számlásnak klárkja az árba...), akkor a nadragulya-gombát rendszerint meg tudja találni. Kicsit plócszerű húsosó növény, csápokkal, karmokkal és fogakkal, legalábbis az ULTIMA VI.-ben, mert az ULTIMA IV.-ben: nem árt óvakodni a sokkifejtő dög leheltétől. Masszív tűzlabdái sok embert megöltögethetnek: többfejű, sárkány-szerű lény.

INSECTS: Ezek a ropuló rovarok meglehetősen kellemetlenek lehetnek, ha véletlenül megzavarjuk őket. A mocsári togyek csupán kellamlenek, míg a csipő-sőbb rovarok kimerítenek, néha eléggé durván. Megtelálhatóak a bolyoknál, ezekkel nem árt vigyázni és nem b***gatni őket! Alapvetőleg nem gonoszak és nem támadnak, a paremvidékben és a dungeonokban találhatók. Tudnak rapólni (egy UTOLSHOW-t), de a vízbe nem követnek.

LAVA LIZARO: Szereti a tüzet és a potholt hőséget az ez ősgyilk. Harcba képes lortyogó lávát kőpni 30 lábnyira (kb. 5m) is, így nem árt tőle óvakodni.

LICH: Nagyon erős varázslatokkal tud, élőhelotti hatalmas varázsló, a legveszedelmesebb gonosz lény.

MIMIC: Úgy néz ki, mint egy elfelejtett kincslelő, az az illúziómaszter addig vár, míg rá nem talál egy különösen mohó utazó. Ha megtartjuk a biztonságos távolságot, felfedhetjük e „láda” igazi természetét — egy mérgező kőpés az lárnnyunkba. Az ilyen arrogáns viselkedésből felhívunk e „jó modorra” a lgyal-mot! Ha valaki a közelébe kerül, mereg

gel kőpi le, azután elgyengült áldozatát lullálja. Csak úgy vehető észre, ha nézgetjük a ledát addig, míg a kis kíváncsi nem bírja tovább, és „kukukol”.

MONGBAT: Majom-denevér keverék, ezek a ved állatok (-vadállatok?) gyorsan és erőteljesen támadnak. Noha ritkán jelennek meg, a mélyebb dungeon-ökben, a homályos részekben, elbátortelenítő erejük van...

MOUSE: Ez a félénk régesaló ritkán merészkedik elő, hacsak nem egy kis kaját. A sajtészítmények a kedvencei ennek a körültekintő kis állatknak. Ennyi baromság után már mindenki rájöhett, hogy az aggról van szó. Egyébként „voie” társalogva a sok(k) „Squunk-squweeek”, stb. után ha a piszkos anyegyekre térünk (= „CHEESE”), rögtön képes nem odni a hülyét, inkább a lényegre tér (mértint, hogy tudunk-e neki adni sajtot). Bevehető a csapatba (-a MACSKA meg szereti az aggrat... és az a beszervezhető... meg a KUTYA is, és...).

NIXIE: A vízben élnek, a mélyből emelkednek ki ezek az emberzerű, kopolya-halmutás lények, gyorsan támadva a tengerészeket. Szígyonyát, ami nagyon ócsa, messziről dobja kizsemoit áldozatába...

ORC: Szaporodnak, mint a nyulak ezek az emberzerű, izmos, egyrésze dögök, sajnos nem sikerült őket kltálni a Gonosz Tűz bukásánál. Elárasztják az erdőket és hegyeket. Kinézetre hosszú kezűek, laposnyárral, agyarakkal. Gusztustalan és hirhedten bűdösek.

PHANTOM: Ezek láthatatlan, sejtetlen lélek, csak kerdjük és pejszük (mert azok láthatók) miatt vehetők észre. Komény és szívós ellenfél, számításba véve, hogy a halál már ismeretlen számára — ezek a tragikus lelkek logyauik a gonoszok és kényszerítve vannak az állandó ez örök harcra.

PIRATES: Valóban aljanápe Angliának, sokan az ilyen banda kezétől lelték halálukat. Nem árt elfelejteni, hogy a gonosz kélőzők nem aljének logyolót! Galileon-jüket (spanyol típusú hadigálya) könnyedén mozgatják harc pozícióba és ezek tele vannak tömődve nahézagyúkkal. Kedvenc fogásuk a „fogyl pontot a T-re” vagy bezárják az ellenfeleket. Ha sikerül visszavonni a csapatnak a bandát, e hejő is a miénk lehet. Hajótöröttként egy távoll szigetén — az az egyetlen útja a vesztesnek.

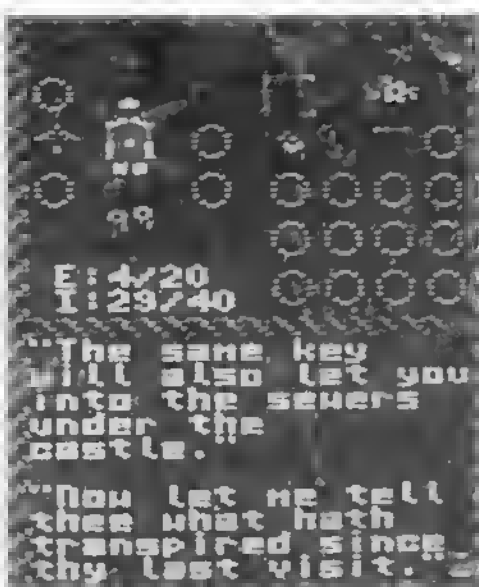
PYTHON: Az angliai óriáskígyóknak nagyon veszélyes a mérge, amit 11 lépésnyl távolságra is képesek kiköpn. Alapvetőleg nem gonoszak, de azért eléggé besz***rás, ha eldoztatuk összeszorítják. Tiszteltreméltó dög, de csak messziről.

RABBIT: Noha állati félénk és abszolút nem egy vadállat, mégis csapásal a farkereknek ezek a hosszúfülűek, egyszerűen klyulnak tőlük a votemnyosok (-olvasod ezt, NYUSZI?! Eddig csak plat láttam Tóled klyulni), meg a Kuntit. Meg kaját lenyulni, atb).

RAT: A nem gonosz, természetesen lények, a patkányok az emberi településekben kutat némi keja után. A dungeonokban találhatók és nem érdemes őket megriaszítani.

RAT, GLANT: Ezek a félénk, bazira nőtt patkányok a sötét századokban leltődtek ki a szennyvízcsatornában és néhány kóstoly ató színtjén. Sok mérgező szombon védettek, nehéz kipusztítani. Ezenkívül ha megherap, az betegségeket, eselleg postist okoz, sokszor egyszerűen megmérgez.

REAPER: Az ősi alvászok erdők falnak maradéka, még a kateklizmus időkől. Megányos „fatuskó”, a dungeon közetében vor gyökeret. Intelligens, erőteljes bűtyök ágal vannak, amivel jó messzire ki tud csapni ez a „kaszálogóp”. Ilyen



lény ellen nem könnyű küzdeni, de a leleményes kalandozó hamar rádöbbsen, hogy a mint "tűzifa" is jól funkcionál... a táborláz távolhártya, néha kincseket rejt.

ROOUE: Megszokott rabok, keresztülkésül találhatók az országban. Ezek a csavargók mest kétes megélhetésük érdekében mint *útonálló* élnek csendes, nyugodt, szeretetteljes életűek. Már előre készítik pénzeszacskóikat, ha meglátják...

ROTWORMS: Aranyos kis *rothadásfárg*. Reméltük ez MINDENT elmond. A bomlásszülőtte tőreg, ami a mocsarakban nyúzsóg, utálatosan cuppogó garlinctul, bazi fogakkal, kidolgozott giliszta-szerűtesttel. A fáklya tüze távolhártya a hamitól.

SCORPION, giant: Van bárki is, aki nem rohan el el emte dühös dög láttára, amikor nagy mérgező fullánkját lent áldozatára, hogy belévégye és beleszivattyúzza halálos mérget? Tanácsos nem nagyon ugrálni, amikor szembetalálkozunk ezzel a páncélos rómálemmal, az *órlás-ekorpi*-óval.

SEA HORSE: Ezek a varázslatos lények, *csikósfak* nem gonoszak, sőt, kifejezetten becsületesek és jó szándékúak, ám ellenségeiket keményen pusztítják, hiszen erős mágikus képességek vannak — ezért nem érdemes őket b****gatni, mert mérgeket a csapaton töltik ki.

SEA SERPENT: Mint földi rokona, a (lúz-okádó) sárkány, a *tengeri kígyó* is hasonlóan várengző, megtámadja a tengeren utazókat mágikus tűzlabdáival és nagyon erős ütésű hosszú farkával (—azintén NO COMMENT, ld. álligatort!). A bölcs tengerésznel hasonlóan ajánlatos bölcsen elkerülni.

SHEEP: Ez a "mensztor" olyan, mint a megszólott *bárány*. Mivel az is. A logkezelhetőbb a mező dögai között... ez a közhasznú lény szolgálhatja a gyapjút a ruháiban dolgozóknak, szövetgyártóknak és a finom ruhát a kocsmáknak. (—tisztára mint a volt SZOC. jelentésekben!).

SILVER SERPENT: Egykoron, az ősi SOSARIA-ban része volt az életünknek. Balévidék a sírek falábo és ősi kincsekkel, emlékekkel veszi körbe magát az ezüstkígyó. Dandárok állítása szerint alkalmas méretű halott *ezüst-kígyót* találunk közel a gargoyle-ok táborához.

SKELETON: Formás kis Mr. Gsont, olyasmí, amivel blosz órákon lehet szórakozni (régibbi emlékek között a női zuhanyzó ezerépele...). Csak az a baj, hogy mozog is! Kifejezetten, úreges-szerű élőhalott. Nem rosszindulatú, csak teljesíti a rá bízott feladatot, tudat nélküli. A kissé csintalan mágusok meg-

idezhetik ezeket a harcban fáradhatatlan, félelem nélküli rég meghalt harcosek (vözelek) *csontvázait*. A gonosz *előhalott* megfőtőstől megfelelő varázslattal előzhetőek.

SLIME: Ez egy kis... nem, nem kicsi, hanem nagy cuppogós *nyálka*. Elég rémültesen néz ki, mikor először megjelenik, nedvesen csillogva, mint alaktalan massa. Szótisztódi és újra összeáll, körbefogja az utazót, aki a nyálkóca, vagy a dungeon szörnyének martaleka lesz. Noha támadható az átlagos tegyvörökkel, a tapasztalt kalandozók mindig tűzzel támadják ez a csöpögősen londerlatos (—csöpögő és londerlatos, NEM?) "jószágot". Egyébként tényleg nehéz szétkapni, mert minden egyes csapástól szétválik és utána újra összeáll — csak NAGYON erős ütősekkel pusztítható el, részenként. Milyenek a dungeonok *lala* csöpögő a "kis nyálkásoktól", megvárják, míg arra nem leved valaki.

SNAKE: Az első napsugárra sütkérezni előjövő drága kis hidegyőru hüllők (a mellentünk feladzó "kisa" koxi egyén megtagadta, hogy megalapítja a Hüllő Színházat, LECSAPTUK, így nem lesz riválisa a *Holló Színháznak*), a *kígyók* régión lócsapnak éppen aktuális gyanúlan áldozatukra. Egyébként sokuknak mérgező a harapása és több lépés távolságból is pontosan szembeköpnék. Ez meg nem lenne akkora probléma, de EZ IS mérgező.

SPIOER: Nem árt óvakodni a hálóiaktól, bár ezek a nem gonosz lények, a pókok valószínűleg beköbén elvonulnak... Ám ha vagyunk olyan szerencsétlenek, hogy keresztülmegyünk rajtuk, akkor nem árt felkötni a gatyaszíjait, mert köpésük mérgező.

SPIOER, giant: Halálos hálót sző a solát-ség melyén. Ezek a *bazira nőtt pókok* sokszor kutatóknak áldozat utat. Köpések nagyon fájdalmasat harapni vagy kikopni messzire mérges nyálukat, ebben megogyoznak az előbbi "kis aranyos"-sal, de nem gyógyíthatótlannak (yuy, de jó), ugyanis nem éppen logkaményebb a csomagolása, pár csapással megölhetőek.

SQUID: Az *órlás tintahal* (polip) csápjaival képes körbezárni egy embert vagy egész hajót, csak a *magyar* erős csapás vagy villámpulca *unorgatlovudoka* (30HP) képes akkora találatot bevinni, hogy áldozat kiszabaduljon, de a leggyorsabb szépen *ritorditni* az egyik ágyút...

SQUID, giant: Félelmetes ellensége minden tengerésznek, borzalma a tengereknek. Ez az *órlás tintahal* (polip) legendás a pusztítási képességéről, a nagy vitorlásokat és szépen szétkapja szivokerengő karjaival. Nagyon erős és masszív, addig örüljön az ember, míg nem találkozik vele...

TANGLE VINE: Ez a *kúszónövény* hasonló az illatos vadrózsabokrokhoz és egyéb sövény-növényekhez, a körültekintő kalandozók igyekeznek elkerülni. Az álas tuskók ékesítik a csúszós leveleket sugár alakban. Kellemes illatot áraszt, ami alvásra készít el a közelébe kerülőket.

TROLL: Az állatias *trollek* a hídak alatt vannak és onnét támadják és lesztják ki a gyanútlan utazókat. Szerencsére a trollek relative gyenge (?) lények és nincs állóképességük (?), így letűk mersókeh (???) lenyegetés. (Ebben a játékban ez tényleg OK., de *mas* AO&O-Fantasy játékokban azért nem illik őket így kezelni, mert különben állatire óresek, brutális az állóképességük, *norme* tegyvörök nem fognak rajtuk, nyugodtan vagdoshatók, meg *es* kortyan; állig lehet őket megölni. Esti profi gyilkosok, ekkorok a veret *erős* kutyvelékekhez használják. Egyetlen problémájuk, hogy a napfény-

től kővé válnak. Különben egy rettenetesen izmos és masszív, gorillapofájú, nagyfűlű, egyaras dög. Kb barbareknak megfelelő tegyvöröket használ (általában harci fejsze). Nagy as gonosz lények, *dob-tojszékkel* — amikkel bázsugusan rendelkeznek — támadnak. Nem árt óvakodni cselekvéseiktől. Megtalálhatóak domboknál és hegyeknél.

WISP: Gyakran összekeveredik az ártalmatlan szentjánosbogárral, az igaz wisp képes megévasztani és megtámadni a kalandozót. Nagyon gyorsan táncol a harctér felett, villámgyorsan támad, sebeket hagyva maga után. Talán a *lédérc* a megfelelője. Testetlenek, igen veszélyesek. Teleportálni tud *ido-oda* a harcterre, ezért bárhonnan tud támadni. Nagyon *zavarba ejtő* az a *velkedése*, ezért nem árt beleltni az *ellenőrzőjébe* (—EZ a sok(k)edik suliban mondták...), *maga* *lédércből*: 1, nem árt megfolygalmazni...

WIZARD: Nem mindegyik mágját űző hősvet a jó útját. Ezek a gonosz hitehagyott *varázslók* nagy veszélyt jelentenek.

WOLF: (—az első farkas, aki tud valami chipa-szerűséget sütni... SORRY!) egyszerűen retteget és bacsút, a magasabb fennsíkokon, erdőkben *lőréc*ál. Nem észerező lelhergelni a különben óvatos dögöt. *Humpása* rosszabb, mint félelmetes *úvöltése*...

ZORN: Mindennek az ellentétével, ezek az *egy lából álló, háromlábú* (—demégsem-zengora), *felütköztes* lények. Ritka undorítóak, képzelnél el mindenki egy ocsmányt tejet, alul valami szörzetszerűség, három madár-szerű lábat, végén három karommal, tőpő, bovert-forma orrol és két sunyi szemet. A szája a fejletőn van, mint valami obszcén nyílás, tele bazi logakkal. Keresztülmennék minden falon és akadályon, és semlegesítene minden közel magját. Ha egy ilyen dög elkap, nem könnyen szabadulunk, az tutkó.

FONTOS DOLOG, hogy NEM KELL ANNYYIRA KOMOLYAN VENNII a dögöknél leltakat, hiszen így nem nagyon lenne esélyünk túlélni egy-egy csatát; "kieső" *túlozgatott a könyv* (The Age of Virtue — a fent említett *három részhez* *kiadott* könyv, ami nélkül nem megy *sakra* az ember, ha *nincs meg* *írja*, mert bár ezek a *lények* *lényeg* brutálisak, de a CSAPAT *től* *karakterek* *ből* áll! Tehát még tők kezdő szinten is lazán lecsapódunk pl. 2 *küklöpszob*ai, 4 *tejnálkül*ből és 2 *troll*ból álló csapatot, *külön* *néss* *sebesülés* nélkül.

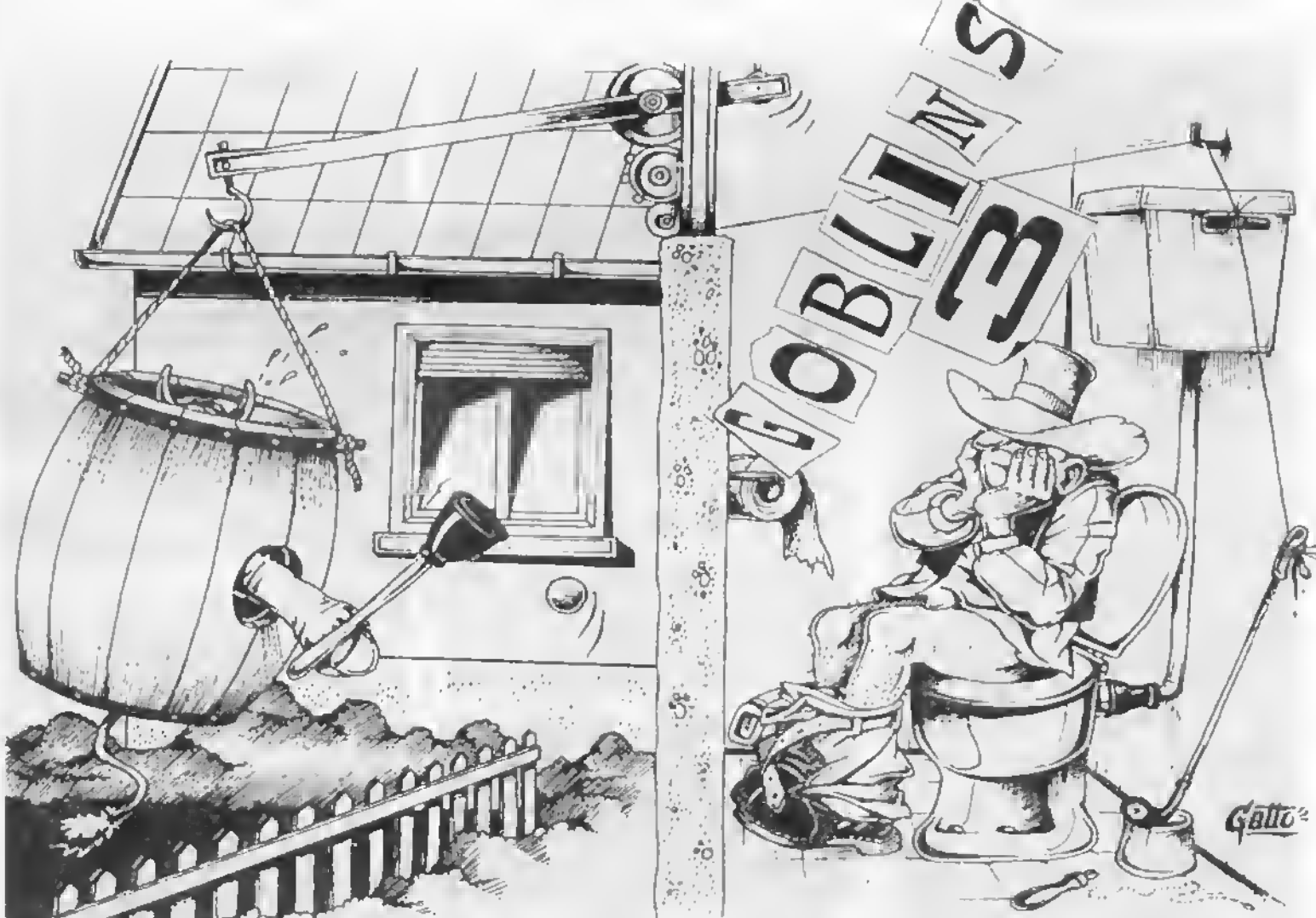
ULTIMA IV: Bat, Cyclops, Oragen, Ettin, Gazer, Ohost, Gromlin, Headless, Hydra, Insects, Lich, Lava Lizard, Mimic, Nixie, Orc, Phantom, Pirates, Python, Rat, Reaper, Rogue, Seahorse, Serpent, Skeleton, Sime, Spider, Squid, Troll, Wisp, Wizard, Zorn, Lord Of The Evil Dominion; Balron, Devil.

ULTIMA V: Insects Swarms, Bats, Giant Rats, Silmos, Giant Spiders, Snakes, Orcs, Trolls, Ettins, Gremilns, Headless, Gazers, Mimics, Reapers, Wrsps, Sand Traps, Oragons. *Craatures of the Sea*; Sharks, Sea Horses, Squids, Sea Serpents. *From Beyond the Grave*; Ghosts, Skeletons, Oaemons.

ULTIMA VI: Acid Slug, Alligator, Ant-giant, Bat-giant, Bird, Cat, Corpser, Cow, Cyclops, Oaemon, Ocar, Dog, Dragon, Drake, Gargoyles, Gazer, Ghost, Gromlin, Headless, Horse, Hydra, Insects, Mimis, Mongbat, Mouse, Rabbit, Rat-giant, Reaper, Rotworms, Scorpion-giant, Sea Serpent, Sheep, Silver Serpent, Skeleton, Slime, Snake, Spider-giant, Squid-giant, Tangle Vine, Troll, Wisp, Wolf.

A mi azemünk fa ogészen belejőzött. Ja majd' elfelejtettem, a jövő hónapban velem találkoztok, a sora úgy hozta, hogy a VI. részt én végzem ki.

• Jahny©®™



Nos, elérkeztünk a csodás sorozat 3. részébe. A magunk részéről érdeklődve vártuk, mert a 2. rész kissé erőltetett befejezése után javulást reméltünk. Ez a remény nem is volt alaptalan, a *Coccol Vislon* igen csak kitett magáért. A 8 megás játék a szokásos helyszíneképeken kívül most már animációkat is tartalmaz, az első két részben már megszokott ldiőta stílusban. Véleményünk szerint a *Goblins 3* van akkora marhaság, mint bármelyik elődje, a játékmenet pedig még jobbnak tűnik. Nos, ennyit ómlongás után pár szót az előzményekről, és a kezeléssel:

Blount, a hős újságíró felkerekedik, hogy „meginterjúvolja” egy szomszédos ország-pár királyát és királynőjét, akik momentán ellenségesek egymással szemben. Utja során persze mindenféle nehézségbe ütközik, kezdve azzal, hogy reggel egy zuhanó léghajón (???) ébred, amelynek a legénysége kapitányostól elpuccolt...

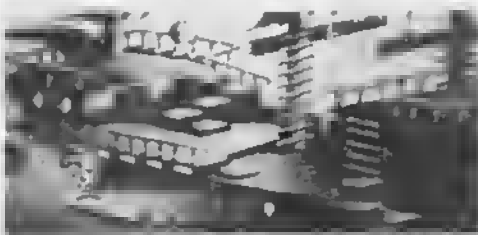
Az irányítás nagyon egyszerű, olyan mint a 2. részben, jobb click a tárgylista (jobb click — kilépés, bal click — tárgy kiválasztása), bal click pedig mozgás és/vagy tárgy használata. Egy kép itt már nem fér rá a képernyőre, az egeranyúval scrollozhatunk. A felső menü egy kissé megváltozott.

- **Gama Menagament** a szokásos opciók
- **Joker:** Ez egy huncut dolog. Megadja az adott helyszín megoldását, de amíg a játék fenn van a Winch-en, csak 4-szer használható. Leírás mellett persze nem sok szükség lesz rá...
- **Goblins News:** Hehe. Ez a helyi újság, és *Blount* irasait nézhetjük meg benne, természetesen képekkel kiegészítve. Dobillillill...
- **Inventory:** ???

- **Alm of the acraan:** Először megmutatja a tőrképet, majd tömören összefoglalja a pályán elvégzendő teendőket.
- **Gama** Néhány hülyeség, mindenki felfedezheti magának

Akkor most kovácsazzuk a megoldás:

Ott tartottunk, hogy *Blount* felébred a zuhanó hajón. Egy szimpatikus horog mosolyog ránk, a nálunk lévő szerencsepénzzel kirósvarozhatjuk. Az így szerzett eszközt rögtön rá is tesszük a szemben lévő kötéltre. Gyűjtjük be a golfütőt, és üssük meg vele a labdát. A labda körbejár, és hőkön vágja barátunkat... A jobb oldalon helyet foglaló ládában egy üveg borsra és egy WC-pumpára lelünk (logikus párosítás...). Itt az ideje, hogy kiroldozzuk a kép bal oldalán található csomót, mire megjelenik egy érdekes kreatúra, aki kommunikációs kísérleteinkre közli, hogy szeretna kiszabadulni.



Szabadíro szerszámként a golfütőt javasolnánk, persze ezzel még nem teljes a manőver, a pofon után a lyukba szorult pepagájt elő kell bányaszniuk a WC-pumpával. Most már a *Chump* névre hallgató dílis mardárkát is irányíthatjuk, *Blount* álljon a horog mellé, *Chump* pedig húzza meg azt a kötelet, amelyiknek a végén valami súly van.

Blount így felveheti a horogra akaszt esernyőt. Ezek után *Blount* álljon a pálya jobb szélén falálható kezektől a hozzánk közelebbre, *Chump* pedig a láddal szemben lévő platformra. A csodás mechanizmus működése felkapoptatja *Blount* bácsit a hajó orrán magasló diszre, és mielőtt lehet a fog. Minden kész a távozásra: öltünk magunkra az ejtőernyőt, és... hoppá, ez leestett. Akkor menjünk a hordóba, a hordón lévő lyukba installáljuk az esernyőt, és vágjuk el a kötelet a foggal *Blount* meg is kezd a leereszkedést, aztán felgyorsulnak az események, mivel az esernyő felmondja a szolgálatot...

Blount azonban szerencsés fickó: pont valamiről levágott lúzó lyukba pottyant (nem-nem, azó sincs senkinek a hátsó fertályáról...) Mután nagy nehezen elővászálódik, és *Chump* is a fejére esik, folytathatjuk a játékot. Vegyük fel az ernyőt, és használjuk a sziklafal mellett lyuknál *Blount* így felültezik a fal mellé, és bekukkol a résen. Ezután sajátos stílusú demo ad tájékoztatást arról, hogy hősünk teljesen belezúgott a *Wynnona* nevű fogoly hölgybe, és akár harcolni is kész a kiszabadítása érdekében.



Tegyük is így: a jobb oldalra a felső két őrt elintéztük a golfütőt (érdemes egyébként az őrköket csavagni, mi hintókat kapunk, *Blount* pedig pofonokat, és igen érdekes animációkat produkál hatásukra...). A 3. őrt már nehezebb eset. *Blount* megkérdezi tőle, hogy egy pénzért nem engedné-e át. A pofon ugyan nemleges válasza utal, de csak próbáljuk meg. Mohó barátunk utána is kap az érmének, de egy golfütő megállítja a mozdulatban. Vegyük fel a pénzt és a konyerát. A 3. őrből maradt sisakba dobjuk a konyerát, és törjük össze a golfütővel. Es hogy mire jó a kenyérmorzsza? Remekül lehet tőle viszkálni... A bal oldalt kőre állva átrepülünk a 4. őr mögé. Szórjuk a nyekába a kenyérmorzsákat, és csapjuk le. Morad belőle egy pajzs, amit fel is veszünk, és az 5. őr előtt ágra tesszük. Az ég mellett aknamunkát végző ürgével nem kell foglalkozni (lesz vele elég baj később...), fordítsuk a figyelmünket a 6. őr felé. *Blount* még a saját kezét sem nyújtja neki, adjuk neki tehát az itt talált műkezet. A csodálkozó őrt ismét átdeztal esik a golfütőnknek. Most jöhet az 5. őr szórjuk meg hátulról barssal, mire tüsszent egy nagyot — szőpon fe is fejjel a gondosan életett pajzsot. A botját szedjük össze. A 7. őrnél *Chump* fog segíteni: kiölti a nyelvét az őrho. Az okos őr viszonzozza a gesztust, mire *Blount* olkapja a nyelvet, és hotástalontja barátunkat. Már csak a fő-őr van hátra. Azt valószínűleg mindenké sejt, hogy az őr lojo fölötti kő lesz az illetékes. A foljutási nehézségeket áthidalhatjuk az 5. őr botjával, de a kő így is mellé esik (aztán szőpon visszapattan — Newton forog a sírjában...). Ha viszont *Chump* bemutat onnek is, akkor kissé előreugrik a buta, és így máris telbe kapja a kavics. El is ejti a *Wynnona*-t elvett kulcsot, amely addig pattog, amíg *Fourbalus* (az aknamunkás) mellé nem kerül. Ő persze kihasználja az alkalmat, felkapja a kulcsot, és meglövi. *Wynnona* utána. Amíg *Blount* a magányán morog, megérkezik az őrk királya, *Bodd* (porszó egy kiasszissal rondább, mint az összes őr együtt), és némi kérdőre vonás (neki is kellett volna a kulcs) után kettesben hagyja *Blount*ot kedvenc larkasával...

A következő hely kissé drasztikusan kezdődik: *Blount* vérben fogva fokszik. Aztán lelkel, a vér meg iolohyk róla. Először vegyük fel a közelünkben levő gyufát (Bang! — mondta egy kiálló cső...), aztán gyűjtünk fanyt a „rough aree” névvel jolott helyekre. Először *Blount* sírkövőre bukkanunk (ick!), majd egy koponyára, aztán egy bazi nagy denéverre, végül egy nagy köcsőgro (most kivételosen nem az ország vezetőinek egyikeről van szó...), amelyben fényt gyűjthetünk. Miután már látunk, szedjük le a *Hálát* kaszájának a vágót, és beszéljünk a denóvárrol, aki szerint a köcsőgbe bele kőne installálni 3 *Wif-a-the-wispot*. A *Wisp*ek természetesen a barlangokban vannak, ki is lehet éresztelni őket a koszo végével, de csak ide-oda repkednek. Először a káket logjuk elkapni. Nyissuk ki a koponyát (ick!), mire a kékseg belelebeg. Akinek jó szeme van, az észreveheti a bal oldalon álló ftek ruháján lógó „szemüveg”. A felvátaló a kopunkba fröcskölő víz azonban moggátolja. Vágjuk el a pumpa csővét a kezavéggel, és vegyük fel mind a pumpát, mind a szemüveget. A szemüveget rakjuk rá a koponyára, és csukjuk be a tetőt, máris a miénk a kék *Wisp*. Most fordítsuk figyelmünket az „*Amoniak was hero*” feliratra. Kelő dorútság után felkúnhot, hogy, igazolva méretes barátunk személyazonosságát, vér folydogál rajta, amit a köcsőgon talál merőlézével begyűjtünk. A vért töltjük a kalóz üvegébe, aki beleiszik, és ezután elszedhetjük tőle az üveget. Hálából folgyűjtük a falabát, a tűz pedig foglyul ejti sárga *Wisp*et. Fröcsköljük le a pumpával, és már miénk

is a sárgaság. Rögön dobjuk is a köcsőgbe, mire a kóp besárgul, az *Amonia*kat hirdető felirat „o” betűjével pedig gomb lesz. Nyomjuk ezt meg, mire leesik a tükör (mellesleg érdekes a leetés előtt belonézni a tükörbe...). Gyűjtük be a tükört, és dobjuk a kék *Wisp*et is köcsőgbe. A megjelenő kézről szedjük le a dugót, tegyük a közbe a tükört, majd az azon a környéken levő platformra tegyük az üveget. A piros *Wisp* bele is megy, lezárhatjuk a dugóval, így miánk a harmadik szellemke is. Ezek után szedjük ki a sárga és a zöld *Wisp*et a köcsőgből a merőlézével, és dobjuk be a pirosat. A jobb oldalon talált piros vámpírra tegyük rá a kaszavéget. Dobjuk be a kék *Wisp*et is, és a megjelenő szellemre tegyük a szemüveget. Dobjuk vissza a sárga *Wisp*et is. Ha minden OK, akkor kijön egy fénysugár, és három tükörzódos után visszajut a köcsőgbe. *Blount* ezzel megszabadul ebből a fől-ahvilágbel, de kissé meg lábadozni kénytelen. *Wynnona* maga után hagy egy levelet, hogy nem tud megvárni blabla, de hogy egy itak, emtől megnővünk, és reméli, hogy hamarosan ismét találkozik csekélységünkkel...

Blount fel is vadei az itak, és egy város mellé érkezik. Negyon tetszik neki a hely, aztán megjelenik egy sárkány, és ide-ode kópkód. Lölhatjuk is, hogy ott egy bazi nagy csapde a sárkány részőre, amibe bele is lehet lépni, de jobb, ha *Chump* lóp bele, és *Blount* addig a csapókán áll, így hősünk foljut a város tetejére. Targyáuk a királyiát, aki megkér, hogy itassuk meg a későbbi lovog által odott rokt azat a rohadat sárkánnyal, aki megígérte, hogy nem b***ogatja (bólogatja) a várost, csak valahogy elfelejtette a dolgot. Beszéljünk a királyiánnyal is (vegyük le a tetőt a foje fölől), aki felkér, hogy szabadítsuk ki XY lovogot a tuskoverem mögül. No, akkor szedjük fel a dolmont, majd az egyik követ is. A dolmont dobjuk a tuskoveremre, és beszéljünk a lovaggal, aki belőgőn borohan a várba, és a királyiánnyal egy jó nagyot... khmm, szóval majd' összedől a vár. Előtte viszont ad egy odog memóriaitak, amit bele kell öntenünk a kis medencébe (romöljük, a kis medencét mindenké felismeri kép nélkül is...). Szedjük fel a kisső érdekes formájú malomkövet, és mártuk bele a vízbe (áááááááááááááá!), a memóriaitak pedig öntsük a kis medencébe. Ötsük el a tűzet a malomköből csavart vízzel (ugye, hogy áááááááááááááá!), és szedjük fel a villát. A villával végre megparárlinthetjük a húst a sárkány-csapdából. Kukkantsunk be a sárkány barlangjába, aki nem örül a létogetásnak, és kissé belűt *Blount*nak. Bosszúból tegyük a koponyát lormázó barlang fölébe a pénz, orrába pedig a villát, és most rőndölünk őt a fogadóba.

Értésölünk arról, hogy *Wynnona* elvitte az utolsó hajót is a városból, valamint arról is, hogy mielőtt emberi méretre zsugorodnánk, sokkal kisebbre kell összomonnunk. A fogadóban beszéljünk a kapitánnyal, aki nem sok biztatot mond, csak mentegetőzik a cserbenhagyásunkról (ld. lőghajó). Szedjük ret a kanalat, és tegyük a belépésnél levő kőre. *Chump* álljon a kanálra, *Blount* pedig menjön őt a ketroc alott lyukon, és szedjük fel egy darab cukrot. Menjünk vissza a kanálhoz, és dobjuk rá a cukrot, mire *Chump* felzsal a paprika mellé. Ha megszogoljo, ol is kezd tüsszögni. *Blount*nak álljunk úgy, hogy *Chump* rá tudjon tüsszögni a húsra (fogészőgünk, valamint jó étvágyat...). Menjünk vissza a városhoz, tegyük a húst a villára, mire kijön a sárkány, meglziell, aztán iszik rá egyet a memóriaitalos vízből. Miután visszatér az emlékezet, hálásan közli, hogy adósunk, és velünk jön. *Blount* zsebre is gyűri szőgény hullót, és visszasetál a fogadóba.

Először beszéljünk a szemrevaló harcossalnyal (*Mmmmmmmmm, baby, come to Butthead!*), aki rül sok értelmeset nem mond, viszont ha nekijuk a követ, akkor megengedi, hogy balokukkentsunk a kardja végen levő varázsgömbbe (logikus...). Fordítsuk figyelmünket most a jobb oldalon ücsőrgő ipse felé. Annyit mond, hogy nem kell neki már a poráz, mert eltűnt a gazdáj. *Chump* álljon a posi kezőre, mi pedig adjuk neki a cukrot, mire *Chump* természetesen felrepül, és leszedi a poráz. *Blount* dobja a WC-pumpát a ketrocra (micsoda multiteszk eszközi), és dobjuk fel a poráz. *Blount* ezen már fel tud mászni, és elbőszolgethet *Othello*val, aki a lakáskulcsát odaadja valamilyen tárgyért (csak a piros lőmpa hiányzik...).



Törtézetesen az érménkre gondolt a kis moesok. Adjuk neki, majd lomt a kulccsal nyissuk ki az ajtót. *Blount* ugyan nem tud bormenni, de a sárkány ki tudja hozni a kapitány számláját. Így lerőva háláját, a sárkány távozik. Anélkül, hogy újra megnőtt volna... Adjuk vissza *Othello*nak a kulcsot, majd adjuk a kapitánynak a számlát, így ő cserébe ad valami ajándéktevelet a városbeli fűszeshez. Most végre opokodó hősünk beletaklinther a hareos pipi varázsgömbjébe, hogy *Wynnona* után nézzen.

Sajátos történes következik: most egy ideig *Wynnona*-t fogjuk irányítani. A hőtgy éppen *Fourbalus*-szal csöveg, aki nemigon akarja neki visszaadni a kulcsot, aztán még egy követ is utánadob a kissezonynak. Ejnye, ejnye, kapsz te még a potádra... Gyűjtünk a bal szőton egy kis puskaport, majd lopjuk el a szerzetes-csontváz lábá mellől a botot. A szerzetest ne piszkáljuk, viszont a foje mellől lőjük le a bettal a követ. Hoppá, laessett a csonti foje is, és kijön valami kis muckó, aki közli, hogy ő *Fourbalus* alót büjt ide, és az a tapió elflopta a varőzsőgőt, de egyébként varázsló, és nem szívesen, de segít nekünk. Egyelőre azonban maradjon *Wynnona* a csölekvő fél. Verjük le a sisakot a koponya lejéről a bottal, vegyük fel, majd a jobb oldalt fát kocogtassuk meg a kovával. A kiömlő levot a sisakkal gyűjthetjük össze. Most jön a brutalitás: az inka ürge hangszőrit törjük össze a követ. Cseverészvo vele megtudjuk, hogy jó néven vinné, ha gyántánk neki egy turulyát. Vegyük fel egy csövet, és közeljük le a követ, mire egy turulyát kapunk. Most bírógáljuk meg a felső fatőnt melletti ldetlen állpotot, és néhány szal akármil lesz a jutalom. És most elkövetkezt a pirománio idője: győntsunk dinamitol, és robbantsunk mindenhol a tornyon, ahol valamit ki lehet jallőni, kivétöl a kis ablak (*small window*) és a rács (*grate*), valamint robbantsuk fel a lentli követ is. A dinamitgyártás: vegyük fol egy rudat, tegyük bele puskaport, majd egy szálat, öntsunk rá ragescot a sisakból (egy alkalommal nem lehet majd a dinamitol beragescözni, akkor dobjuk a téglára a száraz rudat, vágul üssünk a felotlo levő kőre a kovával, és már csak cőfozni kell (az első kísérlet valószínűleg kevésbé lesz sikeres...)). Nos, miután ez megvan, adjuk a turulyát az inkának, aki jászit rajta, és erre előjön valami keselyű jellegű madárka, amelyre az *Ooya* nevű varázsló folugorhat a felső fatőntkről. *Ooya* így visszaserzi a varázsigét, de figyelmeztet, hogy az egyik *Fourbalus*-nál maradt. A frissen szerzett lehetőséggel olve varázsoljuk őt a bambuszt,

amely magnó, majd a koponyát, amelynek heja nő (no comment). A dinamóhoz a to-vábbiakban a bambuszt használjuk, és robbantsuk le az abléket, valamint a rácsot is (az első után közli a csaj, hogy elfogyott a gyújtózsínór, *Fourbalus* pedig elzavarja az élelét, ekkor kell megkoposztani a koponyát). Miután teljesen leromboltuk a lornyot, beszéljünk *Fourbalus*-szel, aki nem igazán örül nekünk, és az egyelőre meg-maradt varázsigével lepkéve változtatja *Wynnonát*. Ezt már *Blount* sem nézheti tét-lanul, és ahogy visszakerül a vezérlést, máris átmege a városba.

A városi pálya námi intermózzal kezdődik: az egyik házból kinyúl egy kéz, és el-ragadja *Chumpot*. Ejnye... Kint kádzetben nem lesz sok dolgnak: csak egy idős nani-kének vannak problémái a húzattal, miután lyukas a házának a tetje. Monjünk fel a te-tőre, és tegyük a lyukba az esernyőt a töké-letes hőszigetelés jegyében. A néniha ezért olyan halás, hogy nekünk adja a melegví-zes palackját. A palackot tegyük a tetőn lé-vő tojásra, mire kikel belőle egy kis madár-ka. Monjünk be a lúszoroshez. Bont nekő egy kis probléma: ekárhogy lobogtatjuk a levelet, a lúszaras nemigen foglalkozik ve-lünk. Adjuk neki a pénzt, mire mindjárt megszelidül (leszél te mág sokkal szeli-dabb is...), és végre átveszi a levelet, ami-ből viszont az derül ki, hogy a kapitánynak nemhogy nem lakótelezöttje, de hitelozdja. Cooool!! A levelet viszont eldobja baró-tunk, ami „pusztia véletlenségből” ledőn-göll az eddig őt álló egerat, így miánk le-hot mind a tojás, mind a kulcs. A kulcs a Holdkő-lámpát nyitja. Ahogy *Blount* meglátja a Holdkővet, furcsa állapotba kerül: elő-ször tronszba esik, később vízszóródodik, üvölt, stb., és végül első osztályú larkas-goblinná változik. Mindennek megvan azonban a maga előnye: *Blount* közli, hogy most aztán elbeszélget a (furcsamód ré-mült) lúszarrel. El is beszélget (a nyaká-nál fogva...), de sok mindennek nem jut, még a pénzt sem kapja vissza. Kánytele-nok leszünk komolyabb aszkázók után nézni. Először is vizsgáljuk meg a fötti szekrényt – vizsgálat címén *Blount* ledobja. Most sálátjünk végig a baloldali lelső pérkányon, erre hősünk beleugrik a szek-rénybe. Vegyük ki az egykori szekrényből a kalapácsot. Ezzel vegyük kezelsébe a fú-szerest, aki erre már eldobja a pénzt (a kő-valkező ilyen megmozdulásra *Blount* közli, hogy ez már csak a szórakozás kedvéért volt). A kalapáccsal „mognézhetjük” a bal-oldali nagy szekrényt is, amiből egy ma-dorhang-utanzó sip kerül elő. Ugráljunk egy kicsit a díványon, *Blount*nak sikerül is előcsalogatni egy rugót. A rugóra felugorva elérjük a trófeát, ami egy kalapácsütés után megszabadul az ortulától. Vegyük fel a túlkót, majd a spagettit is, és nézzünk bele a köcsögbe. A köcsögben *Chump* tanyázik, de ahogy meglátja erősen designos hősün-ket, inkább elmenekül. Mi is távozhatunk e színről, és csöngessünk be az alkímista-hoz. Az alkímista azt mondja, hogy szabed-napos, de használjuk nyugodtan a műhe-lyét. Monjünk tehát be. A műhely kissé fur-csa hely: minden eddig (itt használható) tárgyunk megvan a helyszínen, szereplő-ként pedig a két kezünk van jelen. További szabály, hogy tárgyakat csak a jobb kéz vo-hat fel és használhat, mechanizmusokat pedig csak a bal kéz működtethet. Először is keletűk ki a tojást a melegvizos üveggel. A következő teendőket a bal oldali asztalon található pipirokból, valamint a recept-könyvben lapozgatva tudhatjuk meg. Ezek alapján először *Növíxirt* csinálunk a túlkóból, a kis klyó tojásának hájából, valamint a spagettiből. Nyissuk meg a bal oldali csapot, a vizet pedig öntsük a főzőedény-be. Dobjuk bele a spagettit, és gyűjtünk alá az öngyűjtővel, kész is a főtt spagetti (vegyük ki a lábosból, és letéve a helyére körül). A tojáshejat tegyük a főzőpón lévő

mozaárba (a törője a főzőedény mollet-van), és torjuk össze. Az edényt felvéve és letéve a törmelék külön helyre kerül. Végül a túlkót tegyük a bal első edénybe, és gyűjtünk meg. Kész a harmad „alkotórész”, tegyük bele egy-egy adagot a mixerbe, és indítsuk el. Ha kész az elixír, öntsük a jobb oldali üvegek egyikébe. Csináljunk még egy adag *Növíxirt*, és azt itassuk meg a kí-gyóval, kész a segődünk. Most elhagyhat-juk a lobort. A *Növíxirt* rögtön használatba is vesszük: locsoljuk meg vele a virágcsa-ropot, a bejáratnál lévő növényt, és ittassuk meg a golyát is. *Fulbert* (a klyó) másszon fel a virágra, mire helyesen rámosolyog a hőlyre, aki „örömben” alejt a levelet. Ezt *Blount* bunkó medon lel is veszi. A követ-kező lelmázzással virágot szerezhetünk, de gyorsnak kell lennünk. Húzzuk meg a bejá-rat mellett a kárt, mire lejön egy ágyugolyó. *Blount* álljon tő, *Fulbert* pedig húzza meg a kárt. *Fulbert* másszon fel a növényen, és menjen a tolt bal szélre, ahol jó kis hídöt képez, amin *Blount* átsétálhat, és felvheti a cipőmaradványt (innen mind *Blount*, mind *Fulbert* a kémányon át mehet le). Itt az ideje, hogy tovább ijesszessük a lúszorost. Bont vegyük fel *Blount*nak az éjjeliszekrényt, *Fulbert* pedig söpörje ki előle a szappant. *Fulbert* végre magnyomhatja azt a gombot, amit eddig *Blount* nem tudott egy bizonyos pók miatt. A pók persze most is megjelenik, de *Fulbert* mosolygós (szélesre tátott) ábrázolattal kissé magretten. A gombnyo-más hatására egyébként leesik a hús a ve-rembe, a csáphoz.



Blount utána is megy a kalapáccsal, és si-korul a esontot megszereznie. Monjünk most vissza az alkímistához, és gyártsunk további elkatrészeket: a cipőt lözzük meg, a csontot torjuk össze, a virágból pedig ké-szítsunk kivonatot: tegyük bele a mixer fö-lötti lombikba, és gyűjtünk alá. A fött cipő, a csontpor és a virágkivonat összekeveré-sével el is készűl a *Futlir* (készíthetünk *Semmixirt* is virágkivonattal, tojáshejpor-ból és fött cipőből...). Monjünk ki, és igyuk meg a *Futlirt*. Itt az ideje, hogy a levelet megvizsgáljuk a túlkóben. Valami recept van a túlkódalán, nézzük csak meg meg egyszerű. Noeas, a receptkönyvből hiányzo-lap! A *Róplixir*hez oszerint kell szappanbu-barék (azt benn a laborban csinálunk), egy szerelmes gölya tolla (az mindjárt lesz), va-tamint néhány örömköny (azt ismét a la-borban). Nos, a golyától: menjünk fel az öreg nőni tetőjére, és *Fulbert* ismét képez-zon hidat, így *Blount* eljut a haranghoz. Most majd gyorsnak kell lennünk: *Blount* a harangba bujva fújjon a modérhang-sípbn, *Fulbert* útja menjen le hídbe, *Blount* pedig kocogtassa meg a bomba madór vállát, hogy lelhívja a ligmélet az időközben megjelent nőnemű egyedre. Barátunk el is ojt egy tollat, amit *Blount* a *Futlir*nek kö-szönhetően meg tud kaparintani, lárány újra e labor. A *Mamorumot* (nem alkoholtól van sző...) lötsük a lombikba, és gyűjtünk alá, mire kivonódik belőle némi örömköny, ezt öntsük a mixerbe. A tollat égessük el a lú-lókhöz hasonló módon, és az eredmény ismét mehet a mixerbe. Hátréven még a szappanbuborék. Először is vigyünk vizet a csapról az ablakban-álló edénybe, majd mártuk a vizbe a szappant. Most ismét egy kis gyorsaságra lesz szükség: indítsuk el a ventilátort az érmével, majd vegyük fel a kulcsot, és mártuk a szappanos vízbe,

aztán tartuk a ventilátor elé. A buborék ki-ledelmesen belelebeg a mixerbe, és már csak ol kell indítanunk a koverést. Az itelt töltjük az üvegbe, és már repülünk is to-vább. A következő helyszínen előléso előtt meg tanulí lehetünk *Blount* első, kövessé si-koros szárnypróbálgatásainak...

Érkezés után továbbra is szárnyas üzem-módban vagyunk. Először is vegyünk fel egy zsákokat, és dobjuk a léghejő kosarába. Ezt ismételjük addig, amíg a léghejő kötele vízszintes helyzetbe nem kerül. Ezután ve-gyük fel a kőt, és vogdossuk lo a ballesz-tokot addig, amíg a kétél át nem megy fú-gólegesbe (közben szegény kecskét brutó-lis medon taliba kapja egy zsák...). Ezután ránduljunk át *Ooya*-hoz, aki szarattal kö-szönt, meg llyesmi, de azért jó lenne, ha fe-lvinnénk onnan, mert a meteorológus béka volahogy otfelejtette. Rendben van, kap-tólunk egy lufit. A bal oldalon lévő lufitát célozzuk meg, és amikor a lufi *Ooya* köze-lébe ér (és megélt), akkor utazzunk a tök-meggel egy megallól. Itt a furcsa, hejjele-gű dolgot varázsoljuk al, mire elődugja a fejét egy óriás, aki *Blount* kérdésselre közli, hogy rohadatl lázik a löbe. Nammammm, szó sincs arról, hogy segítünk rajta! A nap nem arra való (hanem erre, hogy lehessen vele egy újabb hülye viccet csinálni, ha *Blount* edamenne...)! Most küldjünk *Ooya*-nak egy újabb lufit, mire lejuthat az alsó szintrre. A azikla szőlén lévő követ rögtön at is varázsolhatja, mire ügyes kis hidat ka-punk. *Blount*nak megijesztgálva a horgászsi-nőrt, azt a választ kapjuk, hogy jó horgész-nek tartja magát. Szedjük össze a golyótó-vo! a madzagot (khammm!!). Először a bal-oldali sziklafal mellett lálhócsücskőn pró-báljuk ki tudásunkat, sikerül is az óriás feje fölé navigálni. Most *Blount*nak átrándulunk a szomszédos helyszínre (az átjáró a bal első sarokban van), és a mogorva ór mellől el-halásszuk a távcsövet. A távcsővel térjünk vissza, és vizsgáljuk meg a jégfalon talá-lható kis piszkot. *Blount* szerint ez *Blizo*, a nemtudommiyan rovar (mondjuk az nem világos, hogy a távcsővön keresztül hogyan állapította meg a nevét...), aki kissé lazik. Mindezek után némi időztésio lesz szük-ség. *Blount* küldjön lufit, majd menjen a lel-hőhöz. *Ooya* menjen az óriás mellé, és ahogy odaér a lufi, szálljon lol, *Blount* vágja ki a felhőt a késsel (az már szinte természe-tesnek tűnt...), mire a lázós óriás el-tüsszentli a kis tökmagot a gejzirakhez. Áll-junk bal szélén lévő lyukra, *Blount* pedig nyomja le a felső gejzirt, és *Ooya* máris le-kerül az alsó részre. A bal szélén lévő kö-vet varázsoljuk el, és a hídön átkelvo men-jünk az óriáshoz: újabb tüsszentést kárunk tőle. Most *Ooya* a kis kúpra álljon, *Blount* pedig az alsó gejzirt nyomja le. *Ooya* be-szállhat a léghejőbe, *Blount* pedig addig dobálja bele a zsákokat (természetesen *Ooya*-ba, nem pedig a léghejőbe...), amíg *Ooya* ki nem ugrik. Övasszuk ki *Blizo*-t, *Blount* így már ki tudja venni a kis izét, aki hálásan közli, hogy egy darabig volünk tart. *Ooya*-nak ismét szüksége van néhány lufira, hogy loérjen az óriásig, aztán mehe-tünk is vissza a másik helyszínre.

M a zord életkörülmények ellenőre fordít-suk figyelmünket a katapult felé. Ket kap-csoló van rajta: az egyik a kötőró robotot működteti, a másik pedig a katapult karját állítja, amelynek 3 különböző pozíciója van. Állítsuk a középsőbe, és indítsuk el a kötőró. A kö némi viszontagságok után el-halvezkadik a katapulton. Állítsuk a kart a bal szélső helyzetbe, aztán monjünk a kép jobb szélén található távcsőhöz. *Blount* belenéz és közli, hogy egy hajót lát. A *Cafassus* névre hallgató nagydaráb állat ór-be le indítja a katapultot, de bizonyos be-állítási problémák miatt volahogy az ő fejté találja telibe a kő, és a sisakját áteszi múlt-időbe. Továbbra is a katapulttal jogunk szórakozni: tegyük középső állásba, majd

Oyaya álljon a mellette lévő gép opátjára (fel is száll). *Blount* pedig tegye a kikapcsolót jobb szélső állásba. Ismét jön a távcsöves vicc, és *Oyaya* a saját mellett fandol. Némi hókuszpókusz, és a sajtóból kijön egy kukac jellegű képződmény. Most *Blount*-nak kell idejönnie, a különbség csak annyi lesz, hogy *Oyaya* nem a távcsöbe néz bele, hanem varázsol egyet a kis hajókat ábrázoló kápre (*Colossus* fölött). *Blount* érkezés után horgássza ki a kukacot, és máris rendelkezik csálival is (pedig hányteleképpen próbáltuk szegény *Fulbert*-et a horogra akasztani...). Ugorjunk vissza a felhős helyszínre, pecázzunk ki egy lűrészhalat a felhők között lévő lyukból, és máris mehetünk vissza. A lűrészhallal próbáljuk meg elfűrészelni a *Colossus* alatti oszlopot, mire kapunk egy kilencet a nyakunkba. A helyzet súlyosnak tűnik, de jön *Oyaya* és *Blount*-ra varázsolás gyanánt kijelenti, hogy most bemutatja tudományát legjavát. Be is mutatja: különválasztja *Blount*-ot az árnyékától (szórány véleményünk szerint valamivel talán egyszerűbb lett volna a kettővel cselekedni valami destruktív, de hát ő tudja...). Az árnyék igen humoros dolog: nála vannak *Blount* cuccai, cselekedhet, és beszélgethet mások árnyékával. *Colossus*-ó pl. azt mondja, hogy a gazdi allergiás a pollenekre, a robotot pedig azt, hogy az eredeti az érkező hajókat szokta bejelenteni. A robotot majd később megjavítjuk, most fordítsuk figyelmünket *Colossus* felé. Dobjuk rá *Bizoo*-t, és innentől most a kis izettábut fogjuk irányítani, a helyszín tehát *Colossus* arca. Először is nézzük meg a jobb oldali szemet. *Bizoo* egy homokszemet lés benne, de nem tudja kivenni. Kellene valami, emivel ki tudjuk lámasztani a szemhéját. Irány *Colossus* fogója, ahol az egyik fogat kinyitva (kém) *Bizoo* egy fogpiszkálót lel.



Most már ki tudjuk lámasztani a szemhéjat, de még mindig nem érjük el a homokszemet. Egy érdekes tranzit megoldás következik: másszon be a bal oldali lábba, mire *Bizoo* sorban megjelenik a két szemben, a másodikból kidobva a homokot. A homokszemet ki kéne pesszolni *Blount* árnyékának, de ez csak úgy nem megy. Viszont ha rácsimposzkodunk az orrból kilógó szőrszátra, akkor kijön egy könnyesepp *Colossus* szeméből (kivételesen érthető okokból...), amire rádobhatjuk a homokszemet, és ez leszünk az a főpánt végére. A következő csappal mi is mehetnénk utána, de ezt egy agresszív bolha ügyis megakadályozza, tehát előbb további teendőink vannak. Ha a szőrtetbe benyúló lorradás eleje tájára clickelünk, akkor előbújik egy bobi-bolha. Csapjuk le a fogpiszkálóval, akkor előjön a méhatlantkodó báty. Azt is csapjuk le, és aztán sorban a nővéreket, a mamát, majd a papát (gyorsnak kell lenni). Ha minden OK, akkor egy könnyeseppan utazzunk le, dobjuk ki a homokszemet, és a kép jobb felső részén visszaállhatunk az árnyék irányítására. Vegyük le a homokszemet, és tegyük a gép logaskerekkel közé. *Oyaya* ismét varázsoljon a hajós képre, erre *Colossus* ismét ellindítja a gópot, ami szápon szétesik, és az árnyék megkapja a logaskereket. Most pedig javítsuk meg a robotot: a késsel távolítsuk el a foddalapot a mailén, majd tegyük bele a logaskereket. A robot egy darabig vadul üvöltözik, majd ismét kiakad, de a nyitott szájában van valami. Egy pollen.

(..... * * * * *) A pollen dobjuk *Colossus*-ra, és ismét álljunk át a méh irányítására. Vegyük le a pollent a következő módon: álljunk *Colossus* arrára, majd amikor elszállunk, menjünk vissza, és az orrpiszkálás következtében lelapulunk a lejpántra, most már miénk a cucc. Most bele kéne tenni a pollent *Colossus* orrlyukába, de onnan kiesik. Rögztésként a fogpiszkálóg log funkcionálni, de akkor meg nem tudjuk az orrlyukába tenni a pollent. Megoldás a jobb oldali láb. Ugyan nem lér bele a pollen, de ott marad, és ha *Colossus* ruhájának hajótkáján ugrálunk, akkor a kis rovar beleszáll a fülbe, maga előtt tova a kis szemcsét. Miután minden a helyére került, *Bizoo* segítségért kiált, mert *Colossus* mindjárt üsszent, de nincs segítség. *Colossus* agyontüsszenli magát, aztán a következő kapen *Blount*-ot léljük, amint éppen *Xina* királynővel köszh interjú, de hirtelen bosút a hold az ablakon, és szegény hősünk ismét larkassá változik...

Minden várakozásunk ellenére *Xina* egyáltalán nem ijed meg. Beszélgetést kísérletekre megtámad a testőre. *Blount* közli, hogy meg fogja ütni a kis polatlen licket. És tényleg: amikor a testőr (több, mint testőr [x]) a sikeres lövés után röhög, lebe lehet vágni a kalapáccsal. El is ejt a pisztolyt, ami magunkhoz vesszük. *Xina* nem sok értelmeset mond, viszont amikor közli, hogy szívesen látja, amint *Colossus* szétlapit minket egy sziklával, *Blount* a szimpátiától lútvó (a szadisták összetartanak, vagy ilyasmí) megcsókolja ő királyi felségét, a jósnó pedig a felségcsórt látván eltakarja a szemét, így lemarthatjuk a varázspálcát, amit eddig az őraglány nem adott oda. *Fulbert* másszon fel a gyertyatartóra, és ezzel le is veri a gyenyát, amit *Blount* begyűjt. Ha újra felmászna, akkor leüti a jálék koponyáját, viszont *Blount* szerint annak megszorzéséhez valami éles tárgy kellene. Hagyjuk ezt békén, a jobb oldalr ajtón át ránduljunk át a bal felső sarokba. *Blount* álljon az oszlop bal oldalára, *Fulbert* pedig másszon le rá (az oszlopra, nem pedig *Blount*-ra...). A kigyó sikeresen lever egy szemüveget, amit *Blount* megpróbál elkapni, de nem igazán sikerül neki, csak ugrál a pápaszom ide-oda a kezér között. Mivel előbb-utóbb ügyis leejtené, *Fulbert*-nek kell elkapnia: menjen vissza az ajtón, és álljon a forrástól jobbra lévő sarokba. Ha minden OK, akkor miénk a szemüveg, amivel megszereshetjük a hagymát (addig farkasunk mindig heveny sírásba kezdett tőle). Most újabb hülye írúkk jön: *Fulbert* menjen (csúszson) a lányérba, *Blount* pedig vizsgálja meg a zöldösöket. Aktiv hűsévó lévén undorában nagyot oda is vág, természetesen a tányér kapja a lelet, így *Fulbert* nokirepül a csillárrak, amr elkezd lengeni. Most már *Blount*-tal telugorhatunk a másik csillárra, és így eljutunk a lenti lazók mellé. Vegyük le a kőményt, és a foddát leolmelve beszélünk a szakáccsal. A szakács szerint ne bosszút állni a királynő macskáján (*Deathwish* 5?) — ehhez majd hozzásegítjük. Most már nincs más dolgunk, mint hogy átussunk *Bodd*-hoz (igenígen, a régi ismerős). Ez úgy történik, hogy bele tesszük a gyertyát valamelyik gyertyatartóba, és a megjelenő árnyék mond egy mondatrésztletet. A helyes sorrend: középső, bal, jobb. A forrás szája így nagyra nyílik, és távozhatunk rajta keresztül (előtte hősünk még játszik egy „Lej vagy irás”-t...)



Bodd király szívesen ad interjú egy ilyen különleges riporterek, mint *Blount*-karakas, de hirtelen eltűnik a hold, és hősünk újra átváhozik. *Bodd* pedig letrsmar régi „jótevőjét”. Kezdődik tehát azzal a palya, hogy nem mehetünk semerre, mert *Bodd* meg határozatlan a sarsunk felől. Logikus módon adjuk neki a kezét, aminek nagyon örül, mert meg tudja vele majd legyelmézni rosszcsont gyermekét. Azaz szabadok vagyunk. Beszélünk a kőlyökkel, aki nagyon aranyos, majd a lejünkre dob egy követ... Adjuk neki a pisztolyt, akkor nyugton marad. Nézzük most a mellettünk lévő aluszékony őrt. Ismét logikus módon adjuk neki a kőményt, amítől teljesen éber lesz, a gereye pedig úgy log kinézni, mint amire egy kigyó lel tud mászni. *Fulbert* tegyen is így, persze meglóli a csillát, *Blount* pedig a már ismert módon ugorjon fel a másikra (velünk már előfordult, hogy elsőre nem jött neki össze...). Így beszélhetünk *Wynnona*-pillangóval. *Bodd* meglóri, hogy ha visszaszerozzuk az őse koponyáját *Xina*-tól, akkor elengedi a rovat. Szükségünk lesz még a másik őrt baltájára, ami úgy szerezhethet meg, hogy eszünk a hagymából, és beszélünk az őrről (vagyis **USE ONION ON MAN**). Szegény kissé besárgul, a balta pedig a miénk. Már csak a visszajutás van hátra: a módszer ugyanaz, csak most eloltani kell a gyertyákat. A sorrend: középső, jobb, bal. További problém, hogy *Blount* nem mer visszamenni. Módszer: pénzledobás (**USE COIN ON MOUTH**).

Most mindenké boldogan rohanna leszedni a koponyát. A probléma mindössze annyi, hogy *Fulbert* nem hajlandó telmászni... Most logunk segíteni a szakácson: menjünk le a már ismert módon, és dobjuk be neki a lejszét. Most bújunk be larkasunkkal a kandallóba, és amikor kezdnek előbújni az udvarancok, *Fulbert* másszon fel a gyertyatartóra, és lérje le a koponyát. Ha jó volt az időzítés, akkor a szakács a trón mögött lévő macskához hozzávágja a baltát, és átvágja a koponyát lantó kötelet. Boldogan rohanhatunk vissza *Bodd*-hoz, aki a koponya átvétele után közli, hogy csak akkor engedí el *Wynnona*-t, ha visszatérünk a labirintusból az ő bajnokaként. Anyuká... Fordítsuk most figyelmünk a papucs lélé (a királynő ösée, és *Xina* szeretné viszont látni). A trón mellett van egy *Butfoon* nevű izó (hehehehe...). *Blount* szerint igen ügyes lickő. Adjuk neki a varázspálcát, majd vegyünk le egy tányért a bal alsó sarokban, de még ne adjuk oda! A papucstól bolra le van egy kis lyuk, ami tele van csótányokkal, ha *Fulbert* ide bekukkant, akkor ki is dob egyet *Bodd* trónjára, amit a király vadul csepegni kezd a papuccsal. Most adjuk oda a *Butfoon*-nak a tányért, amit elkezd egyensúlyozni, a kőlyök erre odaló a pisztolyból, és ha szerencsénk van, eltalálja a papucst is. Vegyük le a lábbelit, és irány *Xina*, aki hálásan közli, hogy ha visszatérünk a labirintusból az ő bajnokaként, akkor a jósnóje visszavátoztatja *Wynnona*-t goblinná...



Nos, akkor indulhatunk a próbán régió kétféle színben. Ezt *Blount* igen érdekesen adja elő: először beemegy goblinr alékban, majd larkassá vátozik, kijön és újra beemegy. Hmmm... A próba igen érdekesen kezdődik, meg kell nyernünk egy sakk(szerű)-játszmát, de előbb meg kell szerezni, illetve meg kell at-

köteli a ligurákat. Rógtón menjünk is át a másik helyszínre a jobb felső sarokban. Ezen a helyen van egy haldfényos tájkép, tehát Hősünk Ismét farkas-farmátumban van jelen. Elsősorban gyűjtjük össze az acetet, majd vizsgáljuk meg a számokat tartalmazó papírt. *Blount* szorint a tinta még nedves, meg lehetne szerezni valahogy. Ez egy kissé radikális módon fog lezajlani: a hűségas *Fulbert* balalegyez a *Blount* felett lévő porba, *Blount*nak pedig meg kell szagolnia a lahulló port. Az eradmény természetesen egy óriási tússzontás, és ettől leropúlnak a számjegyek, a papírról (hát igen...). A 9-est „foglyul oji” egy pók, 8-as pedig nem is volt, egyelőre tehát gyűjtjük be a számjegyeket nullától hártyig, valamint a lavacska a pók mellől. Olvassuk el a falról káp alótti kányvet — a tastok harmonikus formájáról ír, valamint van benne egy kréta. A bal oldalon lévő szabrázskönyv útismézőszereket férgyat, és egy kárzótt találunk benne. Baszélhefünk a képpel is, bár nem fantos. Akkar mast megszerezünk a hiányzó két számjegyet, a kárzótt 8-as rajzalunk az alsó üros papírra, a pókat pedig alijesztjük. A pókat úgy tudjuk magijesztani, hogy *Blount-farkas* visszavádházik *Blount*ta, az akkar következik be, ha valami éttakarja a haldait. Ez a valami *Fulbert* lesz. Alljunk tehát farkasunkkat a pók mellől, *Fulbert* pedig manjen a haldas képhez, a farkas átvátházik, a pók megremül (*Blount* furcsállja is, hogy mastanában o ijesztgeti a pókat, nem pedig farditva...), mi pedig megszerezhetjük a 9-est. Mast dobáljuk be a számokat a tintatartóba a 0 kivételével, és mártuk bele az acetet — mast már van tintánk. Itt az idője, hogy foglaljazzunk a kányvval: kezdjük el olvasgatni. Az első masa egy ljászról szól, eki a sherwoodi erdőban őt (nocsak!). A fa odvára clickelve beszélhetünk is valo, de azt mandja, hogy nem mar kijánni, mert nincsanak nyilvasszóli. Ezen lehet segíteni: ugráljunk 3-szar a bal oldalt lévő geometriakönyvén, mire a kis nyilábrák lopatyognak (ühüm), ezeket dobjuk ba az ljászna, és máris magunkkal vihetjük. Lapozzuk a kányvben (a jobb alsó sarkéban van egy Right Corner nevű abjektum). A második mese egy hős lovagról szól. A lovagot is kihívhatjuk, de nem halljuk, amit mond, mert messze van. Akkar rajzalunk nakl ásványt a szöveg alá a tintával. Mast meg az lenne a baja, hogy egy csetében elvesztette a lovát, úgyhogy ahagy kijön, adjuk nakl a pecét, és máris minden rendben, vihetjük magunkkal. A harmadik masa egy ljú hálgyról szól, aki várja álmal herceget. Gyantljuk, hogy nem *Blount* az illető (aki nem hlszi, az csek szóljon be a csajnak). Rajzalunk inkább a hálgynek egy udvarlót, eki ékes énakszóvel igyekszik folhívni magára a figyelmet, nem sok sikarral (ássz, egy kis vizet kop a nyakába, ami egy tintafigurának ugyebár nem túl agózságos). Azért rajzaljuk le még egyszer. A figura mast már éllhatatasebb, már egy mandolinán kísért salymes énekát. Az eradmény persze ugyanaz, de mi a locsolás után megszerezhatjuk a mondolint. A nagyedik masa egy királyfőről szól, akit kis-karében olrabeltak, mindenféle trauma érte, aztán visszautastotta a frónt azért, hogy újságról lehessen. *Blount*nak noygan ismerős a történet... Na, akkar ennyit mára a mesákéül. Menjünk a favanalzóhoz, és... hoppszal *Blount*ra erősen demaralizáló hatással van a hirtelen megjelenő pók, így egy fiókban rojtózik el (aztán elnézést kér és előjön). A pókkal kapcsolatban ismét *Fulbert* fog segíteni: megázza a hálóját, és amig a pók ré figyel, *Blount* átlisszik. Nas, tehát a baltával vágjuk össze a vanalzót, és vegyünk fel egy darab fát. Menjünk a felső képhez, és vizsgáljuk meg a kacst. Hányzik egy koreka, amit az örmével pótolhatunk (micsoda multítask cucc ez is...). Mast már csak rajzainunk kell valamit, ami időbb húzza a szekeret. A tintával *Blount* rajzal is egy ókrót (vagy mlt), as így a kocslóli sze-

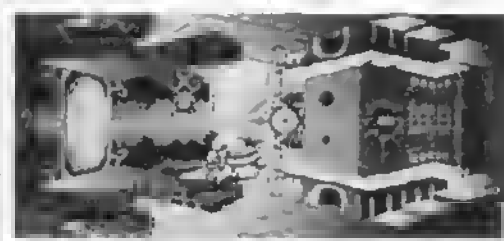
rozhetünk márványtömböt. Ennyit erről a helyről, mehetünk vissza a másik helyszínre.

Ezen a helyen az alkímista műhelyéhez hasonlóan ismét a kezekkel kell ügyködnünk. Amint az látható, a *Lovag* és az *ljász* már megjelentek a táblán, le kell még gyártanunk a *Szeretőt* és a *Gyilkost*. A *Szerető* lából készül (hmmmm...), a krétával be kell rajzolni a körvonalat, a *Gyilkos* pedig mérványból, itt a kárzóttal kell magjálolni az útási pantot. A jobb kéz vegye fel a kalapácsot, a bal kéz pedig először a normál, majd a fávészót, és a jobb kéz mindkét esetben ussán az aktuális vészó nyelőre. Így elkészülnek a figurák, már csak lostoni kell őket. Mártuk bele mindkettőt a festékbe, majd végül az utolsó simításokat végezzük el a tintával. Vegyük kézbe a figurákat, erre folkerülnek a táblára, és a táblára clickelvo kezdődhet a játék.

A szabályok a következők: a négy figuránk közül bármelyikkel bármikor léphetünk, a következők szerint:

- A *Szerető* és a *Gyilkos* egy páziciált lépéssel bármelyik irányba (átloosan is)
- Az *ljász* csak a zöld mezőkön mozoghat
- A *Lovag* L-alakban léphet (mint a sakiban), de nem léphet a kígyás mezőkre.

A feladatunk az lesz, hogy a négy védőfigurát kiirtsuk, a *Gyilkos* áljje meg a Királyt, a *Szerető* pedig lépjen be a Toronyba. Az *ljász*sal kezdjük. Először lépünk a középső zöld mezők közül a felsőre (ehkar lelővel a várfalról a kulcsat), majd a jobb oldali zöld mezőkre sarban (ehkar lelővel a két *Lándzsás*), végül vanjuk vissza a középső zöld mezők közül az alsóra. Ezután a *Gyilkossal* menjünk annak a *Lándzsás*nak a helyére, aki után egy kar maradt, és a *Gyilkos* megnyamja a kart — a *Hóhér* elhúnik a súlyasztáben. Marad utána egy balt — azzal fogjuk majd a *Királyt* lorendozni. A *Lovag*gal menjünk a *Király* melletti bal oldali mezőre. Megjelenik a *Király* egyik tastőre, majd rövid harc után elonyészik. Minden kész egy hatásas felsőgsértéshez: a *Gyilkos* lépjen a *Király* mellé (a baltához). Ötolsége vilop jabbra, de az *ljász* visszazavarja. Balra nem tud lépni a *Lovag* miatt, így a *Gyilkos* szépen felszeleteli a *Király* urat. Hátra van még a *Gardedám* — a kamalyabb probléma, szűkségünk lesz egy külső segítőre is. Vizsgáljuk meg a malacot. A fezek szerint nagyszaru persely lenne belőle, ha lenne rejte nyílás, és meg kellene próbálkzni a dologgal. Nas, elég sejtástan fogunk próbálkzni: zsanglörködni fogunk. Az úgy megy, hogy az egyik kéz felvesz egy labdát, majd rógtón a másik is, és azután majd bevonják a harmadik labdát is a járókba. Ha a jobb kéz kezdte, akkar a végén az egyiket elejtik, ami kissé megviszti a malacot. Ha beledabjuk az így kiroalt perselybe a pénzt, akkar kijön *Othello*, régl ismerősünk, és ha beszélünk vele, akkar kázzli, hogy zenára vágyik. Ezen ne múljon: a bal kéz fogja meg a nagy mandalint, a jobb kéz pedig játsszan ráta. Ez nagyon totszik *Othello*nak, csek éppen mi nem jutunk vele sommire. Ha viszont a jobb kéz fogja a mandalint, és a bal játsszik, akkar *Othello* teljesen megvedul a hamis zenától, és vérszomjas patkányvá válik. Vegyük fel, és tegyük a táblára a *Gardedámmal* szemben. A *Gardedám* halálra rémul (leütve), *Othello* pedig meglóg. A *Szerető* viszont vágra odaláphet a *Gardedám* helyére. Adjuk a kezébe a kis mandalint. A rágtónzótt szeronád hatására kijön a királylány (természetesen kikópött *Wynnana*), és námi pilulás után beinválja a *Szeretőt*. Lépünk vele a kulcsas mezőre — betápesa után természetesen óriási kexjelont követkzik, és teljesítettük a pályát.



Ismét különös kárúlményok közé sikerült csáppennünk: *Blount*ot kútvánvt a tükörképe, és pillanatnyilag ántlóan cselekezik. Először is vegyük fel a tajást, és dabjuk ba az Idő Tükörbe, mire visszakapunk egy kiscsirkét. Az illotó kiscsirkét inzertáljuk a *Kövértő Tükörbe*, majd adjuk ba az alsó lyukon, hogy a tükörkép kivehesse. A kiscsirkét tegyük az óraállító lyukak közül a felsőbe, és beállítja a nagymutatót a 12-esre. Mast dabjuk kétszer a *Soványító Tükörbe*, és edjük vissza *Blount*nak, *Blount* dabja a kismutató-állítóba, mire a kismutatás is beáll 12-re, és az óra aktívan ébresztöni kezd, a déman fol is óbred. A démont szél kállene szednünk (a *Csúnyaság Itala* felt boléle), de erre meg a fejse sem alkalmas, ez majd később következik. Kövérsük a kiscsirkét normális méretre, és dabjuk újra az Idő Tükörbe, vissza már egy tyúk jön. Hlzlaljuk let, és mast már távazhatunk jabb felé. A másik pályán némi huzavana után szétvélük egymastól *Blount* és *Blount-farkas*, mast majd együtt kell „alkatniuk”. A *Farkas* manjen a felső részre az Emlékezés Ablakához, és törje be a gombot védő üveget, *Blount* pedig nyomogassa a gombot addig, amig az Emlékezés Ablakában *Colossus* meg nem jelenik. A *Farkas* üsse potán a kópat, mire klosik e szeméből a már ismert hamakszem, ezt *Blount* vegya fel. Mast torítsuk figyelmünköt az ideges jármű felé. Ha beszáll valaki, akkar a jármű elindul, majd a pálya végén bekövetkező hirtelen fékezés után az utas alszáll, és haralmasat esik potára. A három pálya közül a kapcsolóval lehet választani, de ezt csak a *Farkas* kezelheti. Állítsuk a kapcsolót a jobb oldali állásba, és zúduljunk alá mindkét hőssel. A *Farkas* ugorja bele a *Vízók Tavába* (*Blount* nem alyan hülye, hogy ezt megtagya...), mire egy csamó hatalmas szom kerül elő. *Blount* dabja az egyikbe a hamakszemet, mire az kányyazni kezd (felfelé...), és amikar a hlatat tartalmazó kánycsapp megáll a levegőben, a *Farkas* utazzan le újra, já időzés esetén a hal kiszabadul. Mast mejd nem árt igyekzni: a *Farkas* kapcsolja át a sint középső állásba, és zúgjan la. A hal aviszli az eddig elérhetetlen bal felső sarakba, ahol egy sárkányhivíő sip von. *Farkasunk* befoút egyet, majd tévazik a kútan keresztül. Az ajtón keresztül visszajutunk a kapcsolóhoz. Csináljuk végig a halas procedurát még egyszer, de mast a végén ne a *Farkas* uljan a kocsiha, hanem *Blount*, és így vágre mlénk a sip. Mast menjünk a jobb oldalon lévő csoréphez, és növesszük meg a növényt a *Növíxir*rel. Ez a növény ismét hosszúra nő, tehát kútdjuk fel ráta *Fulbert*et, aki megnyamja az ott talált gombot, és ennek hatására egy platform jelenik meg az ablak előtt. Menjünk a platformra, és fújjunk ki az ablakon a sárkánysípval. Meg is jelenik egy apró sárkány, és laszáll a kapu alá. Novosszuk meg a *Növíxir*rel, aztán használjuk a sipot a *Szerénység Kapuján*, mire a sárkány megszűnteti a behetelési akadályt. Faleslegos rohanni, a láda kulcsa is kell... Menjünk az *Álmok Tavacsakájához* (az ajtón keresztül), és lújjunk bele a sípval. Az agtasszj hajlamú sárkány felszártja a tavat, mi pedig megkapjuk a kulcsat. Nyissuk ki a ládát, és vegyük fel a Szápség Itálát. Mast *Blount* uljon fol a sárkány hátára, a sárkány felszállítja a magokhoz. Hősünk szerint a magokat szét kellene válogatni —

mást jön jól a tyúk (ha a madár nem lenne kávé, akkor most nem lenne elég éhes a munkához). A derék szárnyas jól szétválogatja a magokat: csak egyetlen egy szem marad, az **Ostobaság Magja**. Menjünk vissza a tükörös pályára, és etessük meg a Magot a démonnal, mire az szétrebben (természetesen...), és nem mered belőle más, csak a **Csúnyaság Itala**. Ezt vegye föl a tükörkép, és manjen a bal szélső tükörház. Meg is változik (**Bodda** hasonlít). Most **Blount** használja a Szépség Itálát a tükör első részén. Ő is átváltozik (tisztá Elvís...), és végre mindketten (???) lávoznak.



Az utolsó helyszínen mindössze annyi a

dolgunk, hogy kibékítsük az isteni erőket és a gáncs oldalát. Csakélység... A pálya rögtön azzal kezdődik, hogy **Fulbert** megfog egy ottani növényen elhelyezkedő nőnemű kigyóval, így itt minden marad ránk. Először is boszéljunk az istenség járatával. Amit mond, az nem érdekes, de leesik a fején lévő **Időfonal**, amit mi begyűjtünk. Most ismét rombolni jöttünk: a kalapáccsal a jobboldali teglafalat, a lejszéval a baloldali kerítést verjük szét. Nyomjuk meg a baloldali csengőt, és ahogy tudunk, rahanjunk a jobboldalihoz, aztán nyomjuk meg azt is. Két köz kerül elő, akik kihúzzák a dugót a **Keserűség Forrásából**. Álljunk a láncre, amikor a kezek visszaengedik, mi felszállunk, és leverjük az istenségnél lévő kottát. Namármost, el kellene arni, hogy a két muzsikusz játsza a dallamot, de csak egy kottánk van. Mivel a **Keserűség Forrásának** állítólag szétválasztó ereje van, dobjuk bele a kottát. Most hívjuk elő újra a kezeket (először a baloldalt), és amikor kihúzzák a dugót, ugorjunk a medoncába, és miénk a két kotta. A pirosat rakjuk a dokadons árdög kottatartójára, a másikat pedig a bukott ongyal kottatartójára. Most jön a nagy futás! Az árdögnek energia kell, ússzunk a kala-

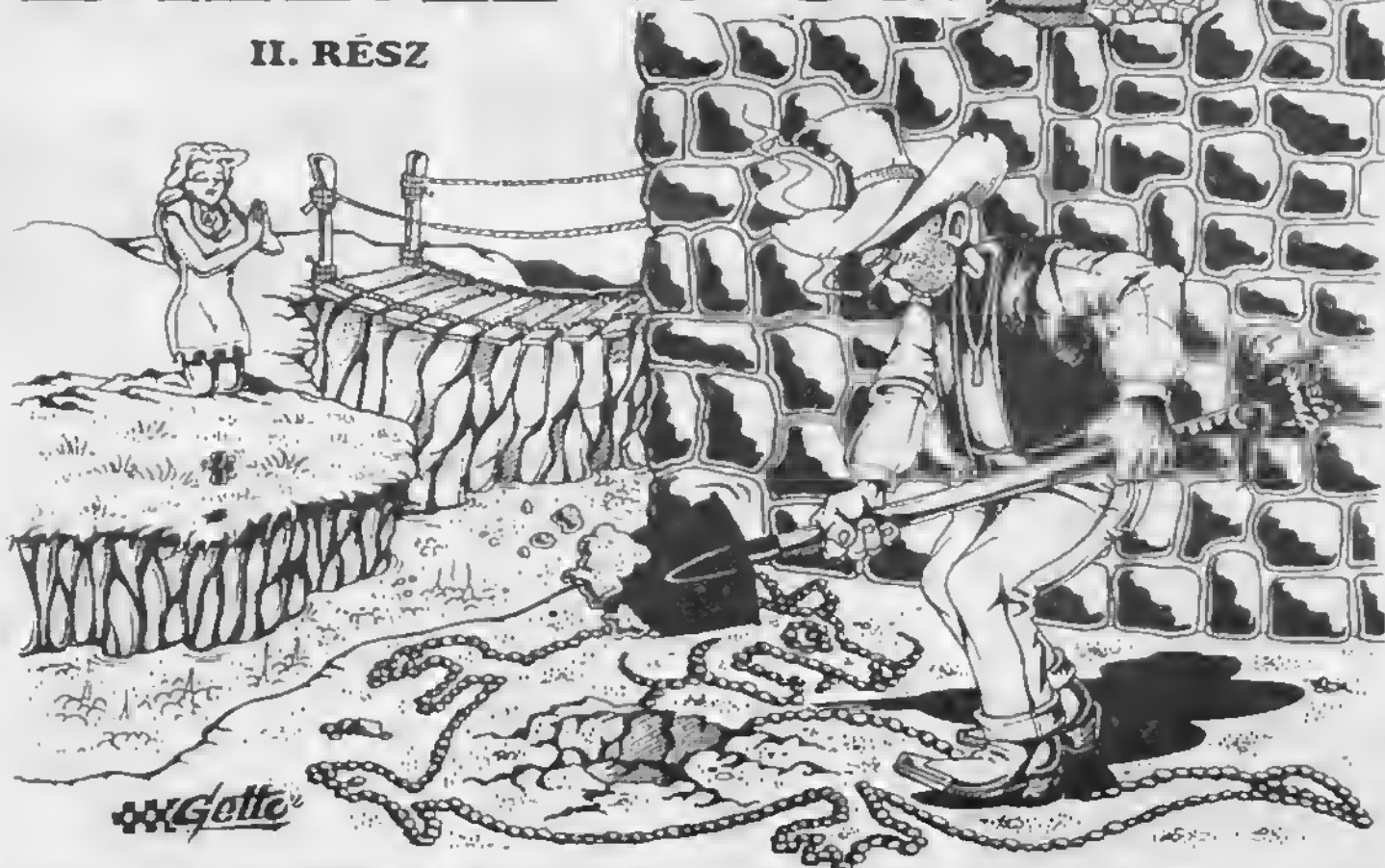
pással a falhőre, az angyalnak pedig biztatás, dobjuk az ármét a földön heverő glóriájába (??). A két hengjegy most már együtt van, dobjuk rájuk az **Időfonalat**, és végül hívjuk ki újra a kezeket, akik meg is kátrá a madzagot. Ezzel kászan lennénk: a probléma megoldva, **Xina** és **Bodd** ásszoházasodik. **Blount**ról kiderült, hogy a királyfia, mindenképp boldog stb. (az endsequenceben mindez részletezve van, aki kíváncsi rá, az nézze meg), egyszával magyartuk a játékot. Huhhhhhhh...

Mi úgy éreztük, hogy emltől a második rész után tartottunk, az nem következett be: a harmadik rész kitűnő. A játékmenet hosszú és nehéz, de nem lehetetlen végigjutni (miután az első négy pályán gondos kezek elhasználták a jokareket, az install-diskek pedig elkallódtak, végig segítség nélkül játszattunk). A grafika fejlődése is nagyot dob a színvonalon — már csak azt várjuk, mikor jelenik meg egy **SVGA Gobil(!!!)ns** epizód. Végül is nem lehetetlen, az 1. rész közel 2 mega, a 2. közel 4, ez meg vagy 8, eszerint a 4. rész 16 megás lehet, amibe már belefért némi **SVGA**...

• Bryan

DARK SUN

II. RÉSZ



Ott voltunk, hogy Tojakecel megalapítása (Ez aztán a kezdes — CoVboy). A hosszadalmas helymegválogatás után **Diminay** neki is állt, hogy magássa a falu kútját. Nagyon jól sikerült a dolog, mert egy kis furcsaságon kívül mindmáig elegendő víz jött (a furcsaságról lajabb, a melléküldetésokban). Az alapítók közt volt még **Garya** atya is (dírákt kihagyjuk már a **Garya** atya poént,

annyira elcsépett), aki a mellékquestekben van fontos szerepben (lásd ott). Beszélhünk vele **Chahl**-ról, mint majdnem mindenki a városban; nam muszáj. Folyatva az előzőt, slossunk a központba, ahol sok ember beszélget: **Chahl**, a mul tónok, egy ember, aki sakszar eléggé lehurrogja szegény mult, aztán még néhány töltelek. A dráji támadás tervét nam sokan hiszik el a faluban, **Chahl** viszont igen.

Megkér minket, hogy a többi faluval lép-jünk szövetségbe. Addig is kapunk szállást a faluban, minden cucc abban a házban a miénk. Megnézhatjuk lakhelyünket, van benne **REST**, meg egy kupacban igen jó varázsdolgok. **Chahl** háza a falu jobb felső részén van, ugarjunk be. Az egyik sarokba döntve pár gyrklesőt csodálhatunk meg: mindegyik jócskán megháledje a 10 lábat. **Chahl** el is



mondja, honnan kapta őket, csak előbb vátsunk valamilyen megnyoróbb kerekre, aki meg tudja győzni a mult a téma érdekességéről. Egy órlástól kapta szuvenirt, amikor is az egyiket párban legyőzte és rábeszélte, hogy elvigye egy SEA OF SILT-on (tudnillik az óriások sok olyan útvonalról tudnak, ahol ők, óriások még kilógnak a porból, míg más lények már elsüllyedtek volna). A győzelem előtt azonban az órlás se pihent, szépen kitran-csalozta az arcát, aminek a sobhelyét még ma is látni *Chahl*-en, *Kuturá*-t, a kislányt vagy flüt, akit megmantett saját gyermekeként azereti, ám örömebe mindig vegyül keserűség is: tudja, neki SOHA nem lehet gyereke, mert ő mul (mellesleg azért sem, mert férfi, de ez lehel, hogy sok ember nem zavar, lásd *Brian élete*, nem *Bryan élete* — "Bocs). Milyen megható... Bizik abban, hogy segítünk a falun, ahogy a tanácsban is megbeszéljük. A helyi kovácson kívül még egy fontos személy van, a Látnok. Ezt a felszarzetest a sívatagban találják eszméletlenül, öbrédése után pedig rébuszokban egy közelgő támadásról beszélt, és az egész folyamatot ő indította el (alátámasztásképpen a dróji katonai szervezkedés hírei). A kunyhójában nem sok hasznosat tudunk meg, de ott is van egy két tárgy (pl. *Llod* betje), amiért érdemes benézni. Használjuk ezt a botot! Egy kigyófej-szerűség megszólal a bot végén: kakukki kakukki kakukki, majd visszamegy, és hamarosan egy másik fej kezd el beszélni, emiben elmondja, hogy a néhai *Llod* hatalmának csak egy ic-pici megtestesítője. Utazásra lehel használni, az ősi obeliszkokban elrejtett drágakövek között tud minket akárhányezer teleporthalni. Manapság ezeken az obeliszkoknak a célját csak kevesen tudják, így legtöbbször a belsejükből elröbenték az ékőlnyi drágaköveket, hogy valamelyik kereskedőnek oladhassák, de ha visszatesszük beléjük az odavaló követ, bármikor eteleportál szívesen. Megjegyzés: mire mi is megtudtuk, hogy mire valók az obeliszkok, mi is eladtuk már a hatalmas gemeket egyes kereskedőknek, de az bizonyos, hogy ez a mód elég kényelmes, jól lehet vele teleporthalni a falvak közti. Akkor most hegyjünk magára a falut.

5) HELYSZÍN

Amikor ideérünk, kellemes meglepetés ér bennünket: nincsenek, egy ismerős! Hát nem ő volt az, aki mindig betrembitálta a követke-

ző vadallatokat az erénában! Nosza, ezorogassuk meg egy kicsit, először csak szóban, majd írásban, végül tétleg. Amíg szóban szerengatjuk, elarulja, hogy ha elmehet, elmondja, hol is van egy kincs. Azt tanácsolja, ássunk a sárkány szeme alatt! Ez alatt a földre festett sárkány szeme előtt helyet érünk, emi a 17-es helyszínen van. Most már nyugodt lélekkel leüleljük, bár pár óra is rankehan. Húzzuk le az ujjairól a gyűrűket, jó pénzért bármilyiket el lehet adni, meg van egy fekerese is, jó lesz valamelyik mágusnak.

A mocsaras, déli rész egy oázis, tele pillengőkkel (tyri lepke). A mellékquestekben van szoropók, varázslatkomponensként lehet őket szedni *Notarku*-nak, ad egyért 300 chips-et, aminek gyaníthatólag az eredeti neve a bits lenne, azaz kerámapóndarabka, emolyan fillér. A nyílvesző-ikon segíthet egy topke leütésében, de amint ez első megöljük, hirtelen az oázis druldája, egy *lin-kreen* pattan elő teleport-varázslata megül. Megfodd minket, amiért fel akarjuk beríteni az ökológiát egyensúlyt. Hát, az itt már eléggé elborult, de mi csak lepkészárnyat akartunk szedni. Megesik rejtünk a szíve és a markunkba nyom egy adag szárnyat, amit nemrög azodott ósaze a mestanában elhunyt lepkéktől. Ám ha legközelebb is elpusztítjuk valamelyik állatát, akkor ki fogja tekerni a nyakunkat. OK, addig is vizslát!

6) HELYSZÍN

Ez a joker (sajnos annak idején kimeradt a számozásból, és negy keveredés lenne a jogyzetnek miatt, ha újraszámoznánk). Ide mindenki gondoljon, amit akar.

7) HELYSZÍN

Valami keveredést csinálhattunk, mert ha a hármastól nyugatra indulunk, akkor itt fogunk kikétni. Az első pillanatokban fel fog tűnni, hogy a talaj fekete, itt-ott piros mintákkal. Az egész hely bazaltalapzatra épült, és ha van tűzpap a csapatban, most bizonyára lelkes siktások közti a legközelebbi keresővába rohan, hogy ott öblögethessen. Hidakkal hidaknak át a lávafolyamot, és minden egyes futakupac mögül 3-4 kisebb tüzeleméntál vigyorgó vissza. A kisebb elementálok (eddigre már valószínűleg a mi papunk is tud pár ilyen időzni) 2-4 HD-sak és már +1-es fegyverrel is leülelők. Sebzésük is messze gyengébb, mint nagytestvőruknek. A nagytestvőruk is van

nagytestvőruk, őt úgy hívják, hogy nagyobb elementál, velük is nem lesz gond (ami nem is baj). Azokat már 10, 14 vagy 18 HD-val tömleik tele, elég hatalmasak, pl. csak +3 fegyver (v. bal) sebzí, de a defiler magát nem szereti, szatobbi. A kép déli részén egy tabor ronsain kívül egy szobor, pár is feltűnhet. A szobrok közelében egy **RANGER** van, aki nem az a kedves fajta, mert azennal a szülőnkbe küld vissza minket. A továbbiakkal kapcsolatban két lehetőség van:

- 1) Valamilyen koldustorma pali is van a térképen, ő a keleti oldal szélén;
- 2) Nincs ott senki. Ha van, menjünk hozzá. Nagyokat panaszkodik, mizerint az ott lent egy gonosz bandita és elfűzte remotelakából, majd tüzeleméntát engedett ki, hogy elpusztítsák őt. Segitegünkért esedezik, asszük le azt a déli banditát. Heha. A gép nagyon fudangos, mert azért kiírta a déli figuránál, hogy **RANGER** meg x. szimű. Persze miért is nem lehetne egy rangerbel bandita? Van egy tipp. Azért fűessünk oda, faggassuk egy kicsit, mert így már van témánk. A ranger viszont azt állítja, hogy a romela a defiler, és erről a helyről ő idézett elemeket, és mikor elverték otthonról, tüzeleméntálokkal akart széljelégetni ez egész bagázst. A keleti figurát megkérdezve ő ezt is tagadja, sebzí, egy nagy-nagy csepas megold minden gondot (készüljünk fel arra, hogy elementálok is fognek neki segíteni, de azok nem a minl verziósak). És birtokukba is kerül egy esodaltatos kincs: **NECKLACE OF FIREBALL**. Testogassuk még a játék végosatlára, mert akkor ha valami, akkor ez nyerhet meg nekünk a csatát. Sok-sok tőhet van benne, és a tűzgolyók mindogyike erős.

23) HELYSZÍN

A hetes folytatása napnyugatra. Itt már valóban nem tudunk semmit sem kezdeni. A nyugati részén van ugyan egy kráter, körötte sok kis gejzírrel, de ezzel megölté tudomány.

8) HELYSZÍN

Amikor először jövünk ide, ne a nyugat-keleti irányból tegyük (10-es helyszínről), mert akkor szépen letámadhatnak varetlenul.

Az északnyugati negyedben valamit/valakit csonkiterítéssel évnak. Rabszolgák, induljunk el magabiztosan az órk felé, majd körözködünk be a fónókukhoz, aki éppen egy ottlét bizniszrel. Ajánlott nyitás: **FIREBALL** az előre. A harc lehel, hogy nehez lesz, de megöl egy két kelendő áru miatt (pl. rabszolga). A harc elég hosszú lesz, 6. azint alatt inkább még várjunk. A tünde vezárnél egy +1-es gythke (ha eladjuk, tekintélyes summát tohetünk el érte) és nyolc +1-es varázsvessző. A rabszolgák a falvakból gyűlték össze, orasszük mindet szőlnék.

9) HELYSZÍN

Távolról lehet hallani már egy főleg elfekbet álló kereván zsvéjét. Közelebb érve még jobban lehet hallani, de ha valaki betegja a fűtől, akkor megint halkabban. Já, ez furcsa!

Ránkront egy kapuőr, *Cell* névvel, majd felszólít minket, hogy azonosítsuk magunkat (**IDENTIFY**). Tegyük meg, mert elég harapósak a karavánörök. Ha megvan, továbbíránylt a karaván vezetőjéhez, de tanácsolja, hogy mindenképpen lálogassunk el a fönőhöz.

A fönök panaszkodik csak, hogy ennyit az áru, a vevő meg kihálótólban. Egyedül a CoV-standnál forog a tömeg, mert valamilyen:thonos póltól árulnak. Az üzletet két csapat bandita is meg szokta rongálni, az egyiket wyvernok levagolnak, a másikat



pedig magerák, akik csapatostól jönnek. Mellékküldetésképp el lehet vállalni mind a kettőt, cserébe ad majd tárgyakat. A küldetések megoldásairól később. A karavánban találhatunk még:

- **Tobrian** (rokona lehet a **Myth dránor**-l **Trobian**-nek, tudjátok, aki a **SCALADAR**-os gyűrű meg a doboz skorpió) borral kereskedik, és ha egy kicsit sietünk, akkor pont egy tickó fog ki-somfordálni az ajtaján. Nagyon kínálgatja a borát, meg kell kóstolnunk. Amint bele-dugjuk a zölden gőzölgő folyadékba a nyelvünket, egy nyekkenést hallunk, majd minden elsötétül. Arra ébredünk, hogy valaki rajtunk alkudik, és meg akkor-nak minket ölni, de elég pénzzel és okos beszéddel kibeszélhetjük magunkat: **MY PURSE IS HEAVY** (1000 cp-ért megváltjuk az életünket), **YOU UNDER-ESTIMATE ME**. És már visznek is vissza. Azazhogy vinnának, mert egy druida előkerül a semmiből (ez a druidák reggeli tornájának egy része), és őrelnek ellen támad vízelementáljalval. Segítsünk neki, mert egyedül tuti, hogy leül. És akkor szabadok vagyunk megint. A legjobb lenne ha látnánk is és nem vinne-nek el minket rabszolgának. Ez is magoldható, a pár sorral lejjebb lévő **Kal**-ról vegyük meg a **NECKLACE OF VENOM**-t, és ha a nyakunkba tesszük, semmitől se belső mérget nem tud majd kárt tenni bennünk. Jó lenne látni az űzér arcát, amikor visszaszólunk neki. A válasz onnan tarjed, hogy *"Meg akartál mérgeznit!",* egészen addig, hogy *"Fincsi!",* Ha rátámadnánk, akkor lőttek az egész karavánnak vagy nekünk, tehát a bokót sajnos le kell nyelnünk. Hagyjuk itt a fiokót.

- **Larissa**: **Cell** nővére, a Látnok kolleginája és konkurrense. A hobbit (boesánat, AD&D-ben nem is nevezik így) tanácsai-ról nincs valami jó véleményem, szoríto ő csak egy sarlatán. **Tejakecel**-ben élt ő is, de el kellett menekülnie, amikor jött az új Látnok. Akkor már érthető, miért is szeretl annyira. Itt zavarosan jövődőt jó-sol bizonyos összegért, nem sokat lo-gunk a szövegéből kihozni.

- **Kal**: Hasznos tag. Nagy mágus hírében is áll, ám annyi ellenséget szerzett magá-nak, hatalmas emberek közül, hogy kénytelen állandóan álneven járni és vó-rázstárgyak adásvételéből megélni. Ha aladtuk a +1-es gythkát, akkor most van elég pénz, érdemes itt elkölteni egy ré-szét:

- **Gyümölcsök**: Már előbb kellett volna róluk írunk. Athason ezek töltik be a potionok szerepét. Sokféle gyümölcs, sokféle hatás. A **GUAVA**-n kívül mind-egyik hasznos, tartsd meg őket.

- **TALISMAN OF VENOM**: Fantebb emli-tettük mire jó.

- **WOODEN SEEKER**. Egy +1-es varáz-s-ij.

- **Kötött köpenye**: Később lesz majd esetleg szerepe, mármint a **Dark Sun** sorozat későbbi részében. Segítségé-vel észrevétlenül átmehetünk a sár-kány barlangján.

- **Daparia sisakja**: Nem tudni, mire le-het használni.

- **DREAMING EYE**: Passz.

- **Degula könnye**: *Degula* egy öreg druida volt (volt fiatal druida is, de az csak egy legenda), és mindig a világ megmentéséért törekedett (oh, elfelejtettük mondani, hogy *Altas* halódik, egyre jobban pusztul el a civilizáció). A próféciák egyike szerint azon o no-pon, amikor minden varázslókirály sir, a sivatag mélyéből víz fog hömpölyög-ni, s ebben a könnyeknek nagy szere-pe lesz... Ebben a játékban nincs sze-rope.

- **SERPENT RING**. *"A sárkány erejeltá-lma van benne"*, de ez lehet, hogy csak reklámszlogen.

- **NECKLACE OF CRIMSON SUN**: Erről is van egy jó sztorija, csak a tárgyat nem lehet kapni.

- **Látogatók köre**. Az északkeleti sarok-ban van, és egy itü is rohángszik arrólól: *Katura*, *Chahl* adoptáltja. Itt le-het **REST**-elni.

10) HELYSZÍN

A képen egy ember rohan át. Ha meg akar-nánk állítani, piros gombókkal tömi tolo a markát és lönyegteve vicsorog. Pár pillana-ton belül becsapódik ez első gomb a köze-lünkbe, és mindjárt kék szlédok rotnak nekünk. Amikor már kifogyott a gombók-ból, jönnek a kockák és végül a tetraéde-rek. A hullájáról elemelhetjük végre az üze-netet. Tartalma nem túl érdekes, egy *Kalkin* gróf *Pehl* vagy *Pekt* nevű templumnak küldi, és mi rólunk van benne szó. Van még a te-melnél egy másik tekercs is, és egy nagyon jó pajzs, ami mégis voltan kívül meg ál-lando **FIRE PROTECTION**-t is ad viselő-jére

11) HELYSZÍN

Beérésünk pillanatában egy síkoltzó lel-szerzet végtázik felénk, azt kiabálva, hogy azonnal huzzunk el innen, ha kedves az életünk, mert ez a hely lolis-tele van min-dentőle szörnnyel és állandóan jönnek újak. Ebben igaza van, és ő hamar el is tű-nik. Keletrebbre van egy csapat siit runner, akik éppen rabszolgákra várnak *Aran*-tól. *Aran*-nak cserébe azt a szobor-darabot ad-nák, amit mi is keresünk *Wymias* kérésére, és sok-sok pénzt megtakarítunk, ha egy-szerűen csatába keveredünk velük és győ-zünk. Eszakra is van még egy érdekes ho-mokverem, de erről a mellék-küldetések-ben. A szobor-darabot meg lehet venni is, de pófáltanul sokra tartják, a harc meg egy-általán nem nehéz

12) HELYSZÍN

Réz-bánya. Annyi a dolgunk, hogy először leutjuk az egész kitermelő-bizottságot — persze a dolgozó rabszolgákkal kímélve —, s így 4000 lkszp üti a markunkat, majd a megjelenő embercsapatot is, akik *Draj* felé igyekeznek, hogy boálljanak az ellanük gyülekező sorogbe. Innen szereshetünk be egy-két csákányt és ásót is, ha kincset akarunk ásni a sárkány szome alatt

16) HELYSZÍN

A kép közepén egy druida szipeg. Azt mondja, hogy egy rossz dolár tévedt ide, és neki nincs sok esélye ollenre, de elárulja, hol vannak kincsek, ha segítünk rajta. A dalilar, aki valójában egy templar (hogy miért?) lábert vert, nem lesz nehéz megla-lálni (nyugatabbra keressük a helyszínen). Az óroknól adjuk ki magunkat lútarnek, s ha nálunk van még a megőt **MESSSENGER** paplrosa, akkor jó, ha nincs, akkor csata. Kapunk pluszban 4000 XP-t, és a druida elmondja, hogy a 14-es helyszínen, a to-mok közt kincsek vannak. Erre az infóra egyébként mások is utalnak.

17) HELYSZÍN

Sok érdekes dolgot lehet itt találni:

- Egy hanyattkettes vonalán rohangál vala-ki. Menjünk hozzá. Beszélgetni nem na-gyon szeret, mert emlékeztetjük erre, hogy ő ember, és nem tud teljesen kon-centrálni. Akkor fog majd szóbaállni va-lunk, ha példáját követve párszor végig-száguidunk a vonalon, így mi is na-gyobb bölcsességre táve szert. Három teljes „kört” megtéve 500 XP-t kapunk, és *Moris*-tól már vásárolhatunk is pszio-nicista karpereceket és egy +2-es botot.

- Porördögöt kerget egy siit runner. A hül-lőt megkérdezve megudhatjuk, hogy elő-ző törzse túlnőpésedés következtében ki-tette őt, és most új tolophelyet keres. A porördög a totemje, az fog neki látomást adni. A legnagyobb gondja persze az, hogy még a törzsének ő az egyetlen tag-ja. Szövetségest találhatunk benne, ha visszamegyünk a szomszédos tizesre, ahol a nő gyíknak elmondjuk, milyen klassz partira is lehetne *Ssovan*-ban. És házasságközvetítésünk eredménnyel is jár, *Ssovan*-nak vigyorog, o törzs már erős. Az embereiket sajnos sosem látha-tuk, mert mindig el vannak gyűjtögetni, amikor odaérünk. A csatlakozásról is meg lehet kérdezn, de egyenes válasza az lesz, hogy nem, mert ők nem akarnak a civilizáció dolgaiba beleszólni, az ő embe-rei ilyen okok miatt nem fognak harcolni. Jöttén helyébe jól várj, bár az igazság az, hogy ezért cserébe nem fog-nak minket megtámadni az omberer. Meg kapunk egy **RING OF STEADFAST**-ot (a viselőnek od +3 CON-t).

REKLÁM UTÁN VISSZAJÖVÜNK!

(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P.u.8.)

HELIX computer

1133 Budapest, XIII. Kárpát u. 7/A.
Tel. + FAX: 149-7909
PC, AMIGA, COMMODORE
ENTERPRISE, TVC
számítógépek és perifériák
javítása (1-3 nap alatt)
Tartozékok, kiegészítők árusítása

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain
hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos lüktérlete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján, mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

- 3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %
- 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %
- 7-szori lekötés és előre fizetés esetén 30 %

Járuulókoe díjek:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetést díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363
Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

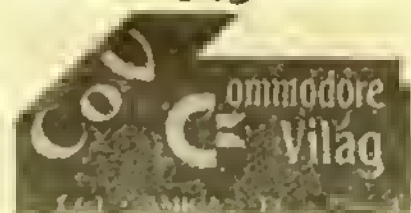
P01



P02



P03



Tud.../19...
A feladó (meghatalmazottja)
keltette.

19...nd...19...



OTP-betétkönyvben
jól kamatozik
a pénze!

Kedvező feltételek
Széles választék
Biztonság



A feladónak az összeg rendelkezésére
vonakozó közleménye

Egyes lapozatok megrendelésékor
kerjük a megfelelő betűkizást!

2,6,7,8,9,10	.. x 39..	FI
11,12,13	.. x 39..	FI
14,15,16,17,18,19	.. x 49..	FI
20,21,22,23,24	.. x 98..	FI
25	.. x 600..	FI
2,6-25 sorozat	.. x 600..	FI
CoV	.. x 59..	FI
13,14,15,16,17,18,19	.. x 118..	FI
20,21	.. x 74..	FI
22,23,24,25,26,27,28	.. x 148..	FI
29,30	.. x 99..	FI
12-30 sorozat	.. x 99..	FI
31,32,33,34,35	.. x 99..	FI
36,37,38,39	.. x 200..	FI
Külföldi	.. x 298..	FI
Külföldi 92	.. x 398..	FI
Ehkönyv 93,94	.. x 647..	FI
CoV Evk 92 + 93,94	.. x 299..	FI
PC-s kiadások	.. x 299..	FI
CoV 42-51. számok (119.-füld)	.. x 1190..	FI
előfizetéssel...	.. x 1190..	FI

Csak 500.- Ft alatti újságmegrendelés
esetén postai és fiz. kötg.

Összesen

Palma Nyomda

FI

A rendelési, postahivatali beírózó lenyomata.



Sok kamatot akar?
Vállalkozásba kezd?
Nyerni szeretne?
Pénzre van szüksége?

HITELES
KAPCSOLAT



Folytatódik a ZZZUPERRR

CoV Póló
akclóóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválasztéki
M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Az 'S' méret forgalmazása megazúnt!

Megrendelhető utánvétellel a befűzőtti levelezőlapon

Nem kereskedelmi jellegű apróhírdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + AFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhírdetéseket ha valaki pl. számaegp kontingenciájától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégnél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám — a hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár. Keret: 100 % felár.

A hirdetési díjat az impresszumban közöltéknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363 1519

64 software

• 64-es kazettázok és lemezesek! Programok helyek várnak itt rájuk, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

C64-es játékok és felhasználói programok lemezen!!! Adás, vétel, csere. Felbányozott választékért listát küldünk. Cím: YSOFT (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

• Eladó C64-re GEOS V2.0 rengeteg munkaprogrammal. Válaszborítékban listát küld. Ugyanitt GEOS programok csaraja. Pucsek Péter, Kazincbarcika, Mátyás kir. út 71 3700., Postacím: 3700 Kazincbarcika, Pf.: 84.

• Ha C64-es vagy és mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor lépj be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! Fekete Gábor, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• C64 kazettások! Szuper programok rendelkezésedre! Olvasi választék! Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékban lista. Cím: Ábrahám József, Sárissáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64 magnósok! Olcsó és vadenatúj játékok, programok, engedélyes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között május 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! Horváth Lajos, alias NONAME Loula, Pápa, Vajda Péter kft. 45. II/10 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a február 5-én kisorsolt 2 nyertes: Szabó Attila, Hódmezővásárhely és Tóth Péter, Sopron. CONGRATULATI-ONS! Horváth Lajos, alias NONAME Loula, Pápa, Vajda Péter kft. 45. II/10 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64 magnósok! WARNING! A Földön egyedülállóan széleskörű programcsomagt! Utántöltős programjaim száma: 300, és a '93-es játékokkal is talom. Klépfittet software-hálózat! Horváth Lajos, alias NONAME Loula, Pápa, Vajda Péter kft. 45. II/10 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• 576-ban megjeleni, egyéb C64-es programok aladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán. Deutch Szabolcs, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481

• 1992-es, 1993-es, 1994-es? Kazettás, utántöltős programokat keresek, csak tudós, nem gyári verzió érdekel. Csere, vagy vétel. Más Keresek működőképessé 1551-es drive-ot. Cím: Suvák Csaba, Pécs, Ignác utca 14. 7625. Tel.: (06-72) 339-103.

• C64-re keresem a Future Composer V4.0 magyar nyelvű leírását. Tömökóczy Károly, Marfű, József A. út 49 5435

• C64 programok lemeze 80,- Ft, kazettára 5 játék 180,- Ft. Felbányozott választékért listát küldök. Kise Ernő, Békéscsaba, Csillag u 17 5600 Tel.: (06-66) 446-428

64 hardware

• Eladó egy C64 + floppy + egyebek, különben a lemezek (pl. játékokkal, 40-70 Ft-ért). Ár meggyezésszerű. Érdeklődni: Péásztor Miklós, Tapolca, Smon I.u.15. 8300

• Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sűrűsége. Ár meggyezésszerű. Tel.: 1763-660 (Kaulica Zoltán).

• VEGYÁRUSITÁS! Eladom C64-es programokkal tell lemezfórt. Válaszborítékban listát küldök. Tóth Gábor, Debrecen, Csisz u 2. F/3. 4032

• Eladó C64/II. + 1541/II. floppy drive + Reuters zöld monitor + Seikosha SP-1200-as Printer + 1 db joystick. Irányár: 38 000,- Ft. Alkudni lehet! Érdeklődni a (06-27) 386-996-os telefonszámon lehet Petrovics Lajosnál és Áca Andrásnál.

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II., 6 hónapos 1541/II. floppy + magnó + joy + 15 kazetta + 41 lemez + lemeztartó + könyvek. Ár: 19 000,- Ft. Rádler Lajos, Farkendred, Sütőri u.6 9442 Tel.: (06-99) 380-725.

• C64-hez párhuzamosítás, Speedos bővíthető, cartridge-ek készítő (PAGEFOX), továbbá programok aladása (GEOS 2.0, felhasználói, játékok). — Cím: Décal László, Budapest, XIX. Kistalud u.12 V/3. 1191 Tel.: 1476-289 (este 6h után).

• Eladó egy C64 + 1541 floppy + MPS-803 nyomtató + Fmál III cartridge + 1 joystick + 300 lemez. Átjuttatásokat a következő címre kérlek. Caidel Péter, Szombathely, Kistalud Sándor u 7 9780

• Eladó egy C64 + 1541/II floppy + magnó + 3 joy + 35 lemez + könyv. Ár meggyezésszerű. Cím: Vek Péter, Eger, Golya u P/2 3300

• Eladó jó állapotban lévő C64/II + 1541/II (34 éves) + magnó + Action R. Mk.6. cartridge leltással + 100 lemez lemeztartóval + 34 dbn. kazetta leltároló egyben 35-40 aszerint. Alkudni lehet! Érdeklődni levélben: Tűzők László, Dolmand, Vörösmarty u 10. 7211

• Eladó C64 portatíval, 1541 floppy, 111 magnóslomez játékokkal, 10 lemez felhasználó program, disk dobozok, 10 üres lemez, 2 lemez angol nyelvű lecke, hozzá audiokazetta hanganyag, magnós egység, 20 kazetta játékokkal, rodalom, 15 könyv és 5 évfolyam újság Egyben Ár 21 000,- Ft. Érdeklődni: Nagy Ferenc, 2-714-701 Bp-i telefonszámon hétköznapokon 9-14h-ig (munkahely).

• Eladó C64-hez magnó + 29 kazetta 6 000,- Ft-ért. Érdeklődni: azombai, vasárnap Czinkóczy Attila, Szurdokpuszta, Pálfi u.15 3064

• Eladó, C64/II + 1541 + 2 joystick + Prolex DR 1000 magnó + 6 db kazetta + 80 db lemez (csak jó programokkal) + Philips Monochrome Monitor + MPS-802 nyomtató + gyorsíró ill. gyorsmásoló cartridge 45 000,- Ft-ért, de lehet valám beszélni. Demeter Csaba, Nyíregyháza, Kert u. 18 4400

• Profilváltás miatt szívesen megszabadulnék C64-es bővíthetőségtől. A kárányk irányár: 1 400,- — 4 000,- Ft. Érdeklődni: 18h-tól, Kurilla Sándor, Budapest, XIX. Zboró köz 12 1192

Amiga

• Amiga és IBM programokat nagy választékban cserelek, esetleg eladok. Ferenczy György Bp Tel.: 1381-822.

• Amiga és PC programok nagy választékban eladók! Felbányozott borítékban listát küldünk. Érdeklődni: 17h-tól az 1488-894-es Bp-i telefonszámon, vagy DATA-Team, Kurilla Sándor, Budapest, XIX. Zboró köz 12 1192

Amiga játékok és felhasználói programok lemezen!!! Adás, vétel, csere. Felbányozott választékért listát küldünk. Cím: YSOFT (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

• A legújabb Amiga prog-k MÁSOLÁSI áron, lemezenként 40,- Ft! Válaszborítékban és lemezen listát küldök. Havonta 60 lemeznye új program. Bader Zoltán, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• Amiga programok nagy választékban eladók! Sándor Attila, Budapest, IX. Bakáts tér 2 II/6. 1092. Tel.: 2178-812

• Profilváltás miatt szívesen megszabadulnék Amigához való Action Replay Mk.II, torlókáránytól (aradati, angol). A kárányk irányára: 4 800,- Ft. Érdeklődni: 18h-tól, Kurilla Sándor, Budapest, XIX. Zboró köz 12. 1192

Amiga-n zenemodulokat veszek és cserelek! Cserealapom kb. 500-600 modul. Főleg techno zenét érdekelnek, de bármilyen stílus jöhet. Ha nincs cserealapod, akkor is írj bátran. Cím: Adám Sándor, Szolnok, Krúdy Gyula út 114

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: Gyurica Róbert, Budapest, III. Csabánka tér 2., II/17 1039 Tel. 180-2184

• Eladó egy darab CITIZEN 120D interface, Amigához vagy PC-hez egyaránt használható, garancia. Ár: 5 500,- Ft. Bader Zoltán, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• Amiga 500 + 1 MB-os számítógép eladó V1.3/V2.0 állapotban (így mindenn program fut) + modulátor + joy + külső 5 1/4" drive + cca 350 db. lemez tell programokkal. Vagy az agész csomag Amiga 1200-ra cserélhető. Cím: Kummer Miklos, Szombathely, Szent Imre herceg út 95 9700 Tel.: (06-94) 323-274 16h után

PC

Legjobb PC programok száles választékban eladók (kadd-száda) Polányi Attila, Budapest, XX. Ady Endra utca 71 1204

• IBM és Amiga programokat nagy választékban cserelek, esetleg eladok. Ferenczy György, Bp. Tel.: 1381-822

• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékban listát küldök! Cím: Kéves János, Sorvadter, Pf.: 8. 6230 (Zala u.22.)

• A legjobb és a legújabb programok a GAME tól, felbányozott választékért listát és újkortatót küldök. Cím: GAME (Tamás László), Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: Nagy Zoltán, Budapest, III. Amiteátrum u 30 1031 Tel.: 173-0086.

IBM programcsere! Felhasználói és játékok programok gazdag választéka. Válaszborítékban listát küldök. Cím: Perecz Zoltán, Gyöngyös, Kocsag u.27 3200

• IBM programok nagy választékban eladók. Szabó Attila, Budapest, XIV. Ond Verzer út 27 8/35. 1144

64

CSAK MÁGNESLEMEZRE!

Kiegészítő lista 1994/I. negyadév

• ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ALIEN III - akció - 1SD /
 • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbenő - 124 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 /
 • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllövő - 111 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 /
 • FRED'S BACK II - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE PIXIE - lövöldözős - 113 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • HOLIDAY COPS II - akció - 111 / • HOLIDAYS - nemet szöveges - 97 /
 • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • INT SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD /
 • KARAMELZ CUP - jéghoki - 1SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD /
 • LENTIVE - lövöldözős - 222 / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LOGIK - ládalogató - 133 /
 • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MADRAX - akció - 166 /
 • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 /
 • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MAZER - ügyességi - 148 / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 /
 • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II - RPG - 3SD /
 • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD /
 • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 /
 • PLIS - logikai - 141 / • POKER THE GAME - kártya - 123 /
 • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • QUARX - logikai - 222 / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • ROBBO - mászkáló - 110 / • SALVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST - nyomozó - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SMASH - tenisz - 1SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1SD / • SYSTEM - ládalogató - 260 /
 • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAMER - lövöldözős - 162 /
 • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TENRACE 2 - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIME LORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TORSION WARRIOR II - akció - 123 /
 • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégia - 149 /
 • TRODDERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINOS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

• BAT - kaland - 2SD / • BLOOD N'GUTS - sport - 2SD /
 • CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6SD / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 6HD / • KEYS TO MARAMOR - kaland - 2SD / • GOLF MASTER - golf - 108 / • HOLIDAY GAMES - ügyességi - 2SD / • ROADWAR EUROPA - kaland - 1SD / • STARSHIP COMMANDER - űrhajós - 1SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD /
 • ULTIMA II - RPG - 2SD / • ULTIMA IV - RPG - 4SD / • ULTIMA V - RPG - 8SD / • ULTIMA VI - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

• BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 /
 • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 /
 • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mászkáló - 146 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • GET IT - ügyességi - 134 / • HYPERSPACE WARRIOR - űrhajós - 1 old /
 • KLEMENS - ügyességi - 143 / • LIONS OF THE UNIVERSE - űrhajós - 330 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 /
 • PERPLEX 2 - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • ZILLION - nyírógép - 108

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát és blokkban mérve egy lemezoldatra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyek játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Ajánlatunk:

• Alfred Chicken - mászkáló - 1 lemez / • Alien III 100% - akció - 2 lemez / • Ambermoon - kaland - 10 lemez /
 • Apache - helikopteres - 1 lemez / • Beast Lord - mászkáló - 2 lemez / • Crazy Cars III. - autós - 2 lemez / • Crystal Hammer'93 - arkanoid - 1 lemez / • Cyber Zork (1 MB) - akció - 2 lemez / • Deep Core - akció - 3 lemez / • Dogfight - rep. gép szim. - 3 lemez / • Donk - akció - 3 lemez /
 • European Champions - 2 lemez / • Eye-Borg - ügyességi - 1 lemez / • Fallon Empire (1 MB) - stratégia - 4 lemez /
 • Genesis - stratégia - 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Hannibal (1 MB) - stratégia - 4 lemez / • Hired Guns - akció - 5 lemez / • Napoleonic (1 MB) - stratégia - 1 lemez / • Nippon Sales Inc. (1 MB) - kaland - 5 lemez / • Noddy's Big Adventure - kaland - 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) - logikai - 2 lemez / • Psychoblast - akció - 1 lemez / • Snack Zone - kaland - 1 lemez / • Space Job - stratégia - 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) - poker - 7 lemez / • Subtrade - manager - 1 lemez / • Techno Ninja - mászkáló - 2 lemez / • Theatre of Death - akció - 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. - akció - 1 lemez /
 • Turrican III - akció - 2 lemez / • Walker (1 MB) - akció - 3 lemez / • War in the Gulf (1 MB) - stratégia - 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Zombies Apocalypse - akció - 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 3 lemez
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 1 lemez
 DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
 GOBLINS 2. - mászkáló - 3 lemez
 GOBLINS 3. - mászkáló - 6 lemez
 ULTIMA IV. kaland - 1 lemez
 ULTIMA V - kaland - 2 lemez
 ULTIMA VI - kaland - 5 lemez

HOT Stuffz:

1000 Miglia - autóverseny - 1 lemez
 Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez
 Anstoss - foci - 5 lemez
 Batman Returns - akció - 2 lemez
 Blob - ügyességi - 1 lemez
 Brutal Sport Football - foci - 2 lemez
 Burning Rubber - autóverseny - 4 lemez
 Burntime - stratégia - 3 lemez
 Campaign II - stratégia - 2 lemez
 Conflict over Bosnia - stratégia - 2 lemez
 Cyberpunks - mászkáló - 1 lemez
 Disposable Hero - akció - 3 lemez
 F117A Stealth Fighter - repülőgépszimulátor - 3 lemez
 Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez
 Goblins 3 - mászkáló - 6 lemez
 Jet Strike - repülő - 2 lemez
 Jurassic Park - akció - 5 lemez
 Knax - ügyességi - 1 lemez
 Lammings Olympiad - ügyességi - 2 lemez
 Mortal Kombat - akció - 3 lemez
 Oxyd II - akció - 1 lemez
 Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez
 Rules of Engagement 2. - stratégia - 4 lemez
 Settlers - stratégia - 3 lemez
 Simon the Sorcerer - kaland - 9 lemez
 Suburban Commando - akció - 1 lemez
 Theatre of Death - akció - 2 lemez
 Tridum II. - akció - 2 lemez
 When Two World War - stratégia - 2 lemez
 Zool II - ügyességi - 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST. Pf: 363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u. 8. (COM-WARE Kft.)

GAMES CENTER

**AJÁNLJA SZOLGÁLTATÁSÁT
C64 ÉS AMIGA
TULAJDONOSOK
SZÁMÁRA**

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvételni a kért programokat, vagy kérték adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot.

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételét:

	másolási díj
C64 file-os programok esetén	20,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD)	
az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez

Adathordozók ára (ha kérték adathordozót):

C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-ra 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén $2 \times 20 + 50 = 90$ - Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldték a 2 db. lemezt, akkor $4 \times 50 = 200$ - Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldték adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendeléselel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEOT**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszepostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **geptipust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen cseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEMI A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**



**PROGRAMOK
MÁSOLÁSA
MEGSZÜNT!!!**

PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MEGNEVEZÉS: MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot ... példányban,

☐ fél évre 1410,- Ft. ☐ egy évre 2820,- Ft.

Név:

Cím:

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.



MEGRENDELŐLAP

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: **IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp. Pf.: 386.**

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 14. ÉVFOLYAM 4. SZÁM

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot ... példányban,

egy évre: 3254 forintért ☐
fél évre: 1627 forintért ☐
negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
**IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386**



MEGRENDELŐLAP

PC

- Eladó egy darab CITIZEN 120D interface, PC-hez vagy Amigához egyaránt használható, garanciális. Ár: 5 500,- Ft. Báder Zoltán, Budakalász, Pásztor u.6. 2011
- IBM programok cseréje, felhasználói és játékprogramok széles választója. Válaszborítékért listát küldök. Írj! Megéri! Perczel Zoltán, Gyöngyös, Köcsag u.27. 3200
- PC és Amiga programok nagy választékban eladók! Felbélyegzett borítékért listát küldünk. Érdeklődni: 17h-tól az 1488-894-es Bp-r telefonszámon, vagy DATA-Team, Kurilla Sándor, Budapest, XIX Zboró köz 12. 1192
- PC/AT programcsere, hetente 300 MB anyag Tel: 160-9689
- PC-re programok a legolcsóbb árakon VB-1 kérék! Lemez = listát! Vaszuta András, Telekgerendás, Munkás út 37 5675 Tel.: (06-66) 457-943
- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. PC-Infomatic (Horváth Jenő), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. II/V16.)
- PC programok eladók, 20 Ft/lemez. Válaszbélyegért listát! 280 MB! Bordás Sándor, Kislókaj, Mikes út 1, 3553
- IBM programok az országban a legolcsóbban. 1 HD = 30 Ft! Bővülő választék! Deutsch Szabolcs, Zalaegers, Fő út 19. 8749., Tel.: (06-93) 340-481
- PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Kéves János, 6230 Solvadtört, Pf.: 8. (Zalka u.22)
- Eladó fél éves 1 megás TRIDENT VGA kártya, 4 x 256K SDRAM RAMM. Ugyanitt programcsere. Megvan: Doom, Shadow Caster, Privateer, Dark Sun, Indy Car, Keresem: Ultima VI, VII, VIII. Címem: Varga Tamás, Budapest, III. Pákász u.4 1031
- Keresek PC-re olyan programokat, mely képes az 1541 drive formátumra lemezeket írni/olvasni, hogy azok C64-en is betölthetők legyenek (pl. emulátor stb.). Bedoghí Viktor, Pécs, Kodolányi J.25 7632
- PC-s játékok olcsón. Hetente bővülő lista írn, vagy telefonálj! Róbay Viktor, Pécs, Kodály Z.u.11/B. (06-72) 328-203
- Szeretnél PC-s programokat? Cserélek is! Válaszborítékért listát küldök. Tóth Gergely, Szolnok, Sport út 19 5008

Plusi és társai

- Plus/4-hoz párhuzamosítás, cartridge-ok készítése, továbbá programok eladása Cím: Décsi László, Budapest, XIX. Kisfaludy u.12. 1/3. 1191. Tel.: 1476-289 (este 6h után)
- Plus/4, C16-es színvonalas programok olcsón eladók. '91, '92-es Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. Tisóczki Tamás, Kiskunfélegyháza, Szólt Imre herceg út 35. 6100
- Elcserélném C+4-es gépmem programokkal, magnóval, bármilyen műszaki cikkre. Minden megoldás érdekel! Cím: Czifra Zoltán, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

Egyéb

- Zene-szeretők! Olcsón eladó egy 1 MB-os ATARI ST, mono monitorral, sok MIDI-s programmal! Érdeklődni: 1859-457 (esténként Nagy Gergelyné!)
- Spectrum programok óriási választékban eladók, több, mint 3 000 prg közül választhatsz! Óriási lehetőség, ezt ne hagyd ki! Ugyanitt játékleírásokat is rendelhetsz! Cím: Seőcs Tamás, Vác, Kiskőrút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901
- Gondolkodtál már azon, hogy miért mindig másnál vannak a legjobb, a legújabb programok, amelyeket max megvásárolhatsz, mert nincs cserealapod? Küldj egy válaszborítékot — megéri! Deák Zsigmond, Budapest, V. Hold u.29 F/4 1054
- Szeretnél Marlozni, de nincs a számítógépedre jó játékok? Szeretnél csúcs sebességgel Yoshi-val rohanni, és leknócsok fejére ugrálni? A megoldás. SUPER NINTENDO! Ezt a konzolt NEKED találták ki, fantasztikus 16 bites technológia, 32768 színpalettából egyszerűen 256 szin, ne és persze ZENE! Nem kell hangkátyákkal vacakolni, winchester-t rohangászni, minden benne van egy 0.5 kg-os dobozban! A gépet két kazettával kínálom, amin összesen 5 játék van (SMARIO WORLD, SMARIOBROS I,II,III és LOST LEVELS)! Vagyél, mert elfogy! Ugyanitt PANASONIC 3 es feles drive eladó 2 év garancia, gépben még NEM volt (komolyan). Ha érdekel a dolog, értesíts: Sasvári József, Császártöltés, Petőfi 2 b, 6239 Tel.: (06-78) 343-384.
- Osztrák üzletámbert magyarországi üzletlátnakába menedzser típusú írástudományok keres. Leveled a CoV-címre küldd, a borítékra írd rá DORNER BT.

MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig, Budapest, XVI. Kódos u.42. 1162

Fizessen elő a PC Worldre!
1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.
A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplaphól: A hónap alkalmazása, Szoftver- és hardverteszt.

Szoftver- és hardverteszt.

Teljesítés: A COMWARE Kft. és a LANANTIN GmK közreműködésével

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Fizessen elő a Computeworld: Számítástechnikát!
A Computeworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világi piac eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygépes alkalmazásokról és rendszerekről.

Teljesítés: A COMWARE Kft. és a LANANTIN GmK közreműködésével



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a **COMPUTERBOOKS Kft.** kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod

Ron White a PC Computing felelős szerkesztője, és az „Így működik...” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel allentétben végig színes, a benn található teljesen eredeti illusztrációk grafikusán elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a **COM-WARE Kft.-től**, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvvel is megrendelhetők a COM-WARE Kft.-től.

SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI? AKKOR KÖZTÜNK A HELYEDIIII!

1994. Jan. 04-én megnyit a CSEREPESHÁZBAN a PC KLUB!

Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig; Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ;

Bp., XIV. Vezér út 28/B.; Megközelítés: Az Órs Vezér térről a 180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló, 131-es, 144-es busszal 1 megálló; PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

A CoV Évkönyvben bemutított és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicclak, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:

SCOOPLEX PD

Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükaéges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaazboríték.

Telephely: Csornoch János, Bp. 1135. Szent László u. 26., Tel.: 1200-772

A hónap TOP listái:

C64

Wlady Ciemnosci
Shadow of the Evil
Wasted Time
A gonosz herceg
A gálya
A kastély
Reederei
ULTIMA sorozat
Pirates!

Mayham In Monsterland

Amiga

Elite 2. - Frontier
Alien Breed 2. (AGA)
Mortal Kombat
Goblins 3.
Jurassic Park (AGA)
Settlers
Dune II.
Theatre of Death
Combat Air Patrol
Zool 2.

PC

Along in the Dark 2.
Goblins 3.
Dark Sun
Syndicate
Master of Orion
Jurassic Park
Elite 2. - Frontier
Doom
Ishar 2.
Larry 6.

Plus/4

Battery 2./TCFS
Erik the Viking/Pigmy
FISH!/Csory
Magic Candle/CSC'RY
Bard's Tale III./Pig.ty
JINXTER/Csory
Flipper Editor/TCFS
Hilltop City/TBF
Pipemania 2/TCFS
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS

ELSŐSEGÉLY



win the járók (Oh, jól írtam? Németből sosem voltam fej — DoT) Jó mégvalami városiromnál segítség: kértünk Robin-tól, ha a nyílát Showronra (Szerintem inkább Sherwood-ra, bár nekem soha nem eszett semmi — DoT) mutatunk.

Kiss Ákos Debrecenből PC-s tippelgyel mellett most egy C64-es tippbuckát is eljuttatott hozzánk.

GUNSHIP: Egy lemozmonitornál kereszük meg, hol kezdődik a 'PILOT' file (a szektoron belül — az első a 18 sáv, 01-es szektor — a név előtt 2 byte-tal, [nem a 63, az az előtti 2 byte]) Ezeket írjuk be sáv ill. szektor aláírásnak, hogy a PILOT névű file-t tudjuk szerkeszteni. A most következő számok közül mind huzában van file minden igaz, így kell belüli a diazmonitornak).

04-17 byte név, 18 byte rang (00:01-master, 07-vezető), 19 1A: pontszám (nekem nem sikerült felfognom, milyen formátumban, pedig ezazem coder vagyok — DoT), 1B-27 háttérképek a megfelelőhöz be kell írni, hány db legyen belőlük, bár lehet nagyon szörmeztu.

Végo Zoltán Pesten előzetesítetett turkál 'Amigara' lakában. Most a Lokomotion (Jesse) kódját küldte el az első a német, a második az angol verzió kódja.

LOCOMOTION: B BOOT/BEAR (nem a GURU-s), C CHOR/CAVE, D.DORF/DUCK, E ENIE/CAST, F FUSS (ez német??) /FIRE, G GIFT/GIRL, H HAND/HALL, I ISLU/TRON (meg jó, hogy I-val kezdődik), J JAHR/JEEP, KUSS(helc.)/KING, L LAND/LUCK

Gróber Krisztián Tatabányán is bányászta Amigara-ján. Néhány crednony:

CLIK CLAK: (ezt egy csomót: belületek, de most ez előtti a kezemből) 2:3518, 3:6342, 4:4427, 5:2385, 6:5924, 7:1267, 8:7208 9:6532

EPIC (ez már szinte mindenütt volt, de hogy ne kelljen keresgélni) AURIGA, GEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS
ROGER RABBIT: Ha egyszerre lenyomjuk a 'SHIFT'-'ALT'-'CTRL'-'F5' millenipüket, valami érdekes dolgot tapasztalhatunk.

Szöke Gábor Gyuláról is listássegessé tippelmazt juttatott el hozzánk Amigara Relfroad Tycoon. Dupla sint a 'SHIFT'+'D'-vel építhetünk (a szimpla smeket is meg

lehet duplázni). (Akkor most talán én is beleszólnék. Mai regóta le akartam írni a RT-os trükkjeimet, de mindig elmaradt. En ugyan PC-n jártam mostanra, de remélhetőleg jó Amigara is, amit mondok. 1. Jó üzlet felvenni 1 millió kölcsönt, majd úgy elkölteni a hálózatra, hogy majdnem félmillió maradjon, a csődöt jelenteni. Csak 500 ezret kell visszafizetni. Vigyázat! Ilyenkor nem építhetünk. 2. Ha túl sok az adósságunk, akkor az hirtelen átvált pénzre. A teendő tehát a következő: építsünk össze-vissza mindenféle gyarat, vonatokat, stb. (amit lehet adósságért le), majd mikor pénzünk kb. -27 millió, hirtelen átvált pozitív tartományokba. Ilyenkor még egy kicsit költönni kell, amíg nem csökken a pénz a kladéokor (még mínuszának számít). 3. Jó kis stratégia az első 2 fokozatban ez: ellenfél városainak elcsúszására. Teljesen véletlenül jöttem rá, úgy, hogy elcsúszott az ager, a signal tower-t építettem depot helyett. Tehát: húzzuk el a sint a klazemoh városig, de ne teljesen, egy helynyt hagyjunk a sín és az állomás között. A lehető legközelebbi helyre építsünk egy signal tower-t (nem kell törődni a vonzaskörzettel, itt nem szól érte, tehát lehet közvetlen a város mellé is), majd RA egy depotot. Ezt engedli. Ezután indítsunk el egy vonatot a depotra, s ha már odaért, a beállítottuk a menetrendjét, csak akkor húzzuk be a sint. Ez a felsőbb fokozatokon nem túl nyerő, mert ott már számít az odaérezített cucc is, bár ha még egy vonattal azállítunk oda is (más: honnan, nem a depot-ról). Ha mienk a város, a depot-ról elszállíthatjuk a felhalmozódott árut. Remélem, nem rebotam az időtöket - DoT).

POPULOUS II: Gábor szerint jó módszer, ha megtereljük az ellenfél népot, s idővel armageddoni hívunk, mivel ilyenkor a fertőző emberek nem harcolnak.

EOB I: Meg mindig vannak, akik kmaradtak, pedig a CoV 31-ben is volt egy nagy darab kiegészítés! A zöld köves varázsgyűrűk lovasznak 2-t az AC-ből (van, amelyik 3-at), aki pedig a kék viselő az nem sebesül meg zuhanáskor. A 7 szinten a 13-mal jelölt helyszíntől északra van egy 'One leap of faith' felíratú rune. Ha az innen nyugatra lévő gödörbe beleugrunk, a következő elszínlén felvehetünk egy RAISE DEAD tiszorcsot és egy EXTRA HEALING POTIONT. A telepontok használatával a 8. szint 12-el jelölt pontjára jutunk. A 11 szinten lévő csontokat erdemes felvenni, és visszamenni vele a törpekhöz. A csontok tulajdonosa KIRATH, a 7. szintű varázsló (ne felejtsünk el vele memorizáltatni varázslókat!). A BEHOLDER-t a pálcák nélkül is meg lehet ölni. Csajuk ki az előtte lévő nagy terembe, és a körbe-körbe lépkedés technikájával is meg lehet ölni (csépelheltek egy darabig).

Vida Szabolcs Veszprémből néhány szuper játékhöz küldött tippet PC-re:

BATTLE COMMAND: A kimentett állást (*BSG) valamilyen szövegszerkesztőbe töltve láthatjuk, hogy a vége előtt pár byte-al egy 'P' betű található. Ezt módosítsuk FF értékre, s 255 lézerünk lesz. Mindez persze csak akkor megy, ha már szereltünk lézert.

GUY SPY: A kimentett állás egyetlen byte-ból áll. Ez annak a pályának a sorszáma, ahol mentettünk.

Huh, hogy mindig véget ér ez a lap?

Kraker Gabo Keszthelyről is megküldte a maga FirstAid adagját C64-re

Classic Concentration

A képietvények megfetesel

A HOUSE IS NOT A HOME / A PENNY FOR YOUR THOUGHTS / ALL IN FAVOR SAY AYE / BARBRA STREISAND / BELIEVE IT OR NOT / LORD OF THE RINGS / BORN TO BE WILD / BREAKING UP IS HARD TO DO / BULLET PROOF VEST / BY HOOK OR BY CROOK / DON'T BLOW YOUR TOP / MISTER GOODWRENCH / HIGHER THAN A KITE / SHAKING LIKE A LEAF / HOW DO YOU LIKE THAT / HUCKLEBERRY FINN / I BEG YOUR PARDON / I BELIEVE IN YOU / GREAT BALLS OF FIRE / SHAPE UP OR SHIP OUT / ALL IN THE FAMILY / WILLIAM SHAKESPEARE / GOOD NIGHT, SWEET PRINCE / LOVE AT FIRST SIGHT / MONDAY NIGHT FOOTBALL / MY LIPS ARE SEALED / NO HOLDS BARRED / NOT ON YOUR LIFE / PERSON TO PERSON / SATURDAY NIGHT FEVER / SPRING HAS SPRUNG / STAND BY ME / STAND ON YOUR OWN TWO FEET / STRICK IT IN YOUR EAR / SUIT YOURSELF / SAFE AND SOUND / KEYSTONE KOPS / IT'S NOW OR NEVER / ONE TWO BUCKLE MY SHOE / CAPE OF GOOD HOPE / HAPPY BIRTHDAY TO YOU / HARPO MARK / HORSEING AROUND / GOOD GOLLY MISS MOLLY / TOUR OF DUTY / STAR WARS DEFENSE / FRENCH CONNECTION / FRANK SINATRA / FORTY WINKS / / FOR CRYING OUT LOUD / EAT YOUR HEART OUT / DRESSED TO KILL / MONTY PHYTON / LIKE FATHER LIKE SON / THE BELLS OF THE BALI / THE BALLS IN YOUR COURT / QUICK ON THE DRAW / POPEYE THE SAILOR MAN / HAVE A NICE DAY / TURN ON THE CHARM / THE WRIGHT BROTHERS / HAND TO HAND COMBAT / THE SEAL OF APPROVAL / I WOULDNT MISS IT FOR THE WORLD / BITE THE BULLET / APPLE DUMPLING / A KISS IN THE DARK / FOLLOW THE LEADER / I'M IN THE MOOD FOR LOVE / IT MAKES YOUR MOUTH WATER / JACK AND THE BEAUSTALK / TIME TO PAY THE PIPER / OUT OF THIS WOPLO / THERE'S SAFETY IN NUMBERS / THE EMPIRE STRIKES BACK / BIRDS OF FEATHER FLOCK TOGETHER / STRIKE UP THE BAND / STAND AND DELIVER / MONKEY WRENCH / JUST IN THE NICK OF TIME / FLASH GORDON / DOUGLAS MACARTHUR / COME TO YOUR SENSES / LO AND BEHOLD / ONE ARMED BANDIT / FIVE WILL GET YOU TEN / COOKIE MONSTER / A MAN'S HOUSE IS HIS CASTLE / CLEAR AS A BELL / COFF TABLE / TO ERR IS HUMAN / TILL THE END OF TIME / PARTY POOPER / A STAR IS BORN / THE EARLY BIRD CATCHES THE WORM / KEEP YOUR FINGERS CROSSED

Valamilyen Oszkár (Nem tudom elolvasni a nevét — DoT) a Defender of the Crown-t is küldött segítséget C64-re.

A játék elején foglaltuk el az egyik mellettünk álló területet, mely legalább egy várral szomszédos. A vár lehetőséggel azt minden- képpen zászlós legyen! Ezután raboljunk ki kétszer egy norman / zászlós/várat, majd a pénzben vegyünk katonákat és egy kőhajítót. Erre leányt reholhatunk egyik szövetség- gesünktől, amennyiben az sikerül, a leány- rablás révén megszerzett várból pateroljuk ki az összes lpsöt, s peckeroljuk be a saját várunkba, majd a várban lévő összes élt és holtat csatoljuk seregünkkhöz! Most már meg is támadhatjuk a területünkkel határos normann várat, melyben kb 30 ember van. Ezzel a stratégiával nekem kunderspiel was

- *Toom* névvel egy léibolond sőt gyűjt, hogy eladja majd a Hátsóleldoken és saját bevallása szerint csodálatosan gazdag házai vannak odaát. Nekünk is hajlandó egy kis sőt szedni, mindössze 2500 cp-ért. Ha valaki mindenképpen meg akarja venni egyszeri a 2-es hely mastyialját, akkor itt kell venni sőt, csak mint már említettük, a mestyról mindig el fog futni.
- Itt a sárkány, aminek lehet ásnia a szeménnél.

13) HELYSZÍN

GELDRON A második falu. Az itteni emberek elég lucskán viselkednek, távolbarávdó szemekkel beszélnek, hallucinálnak. A rövid nézelődés után keressük fel a polgármestert. Óh, megvan a gond forrása, egy defilar, név szerint *Wymias*. Ajánl nekünk egy esztét: mi elhozunk neki két szobordarabot, ő meg bökénhagyja a falut. Az egyik szobordarab a 11-es helyen a silt runner-eknél van, a másik meg egy diudánál ászakkeletre (20). De ha megpróbáljuk őt ölni, az egész falu valapuszta. Haletakkal egyelőre nem sok mindent tudnánk csinálni, tehát maradt az első varáz. Bőlgassunk, majd kerassuk azt a szőnyeget, ami láthatóan üreget takar el. Nyissuk ki, Jé, rejtett bejárati Odabent meg sok jó kincs.

A faluban még egy értelmes nő (!) van, akinél **REST** is lehet (csak nem vole). Ő *Limara/Limara*, a falu gyógyítója. Nővére is alindult már, hogy megkeresse a szobordarabjait, ám még nem tört vissza.

21) HELYSZÍN

Geldron-ból északra Ida lehet eljutni. Meglepetés, meglát rabszolga-telep. Beszéljünk az üzletitől normálisan *Arant*-tal, a mulvazetőjükkal. Ha valakinek van elég pánza, megveheti a gladiátorokat 10000 cp-ért, sőt, az összegot akár 8000-re le lehet alkudni. Ha valakinek meg elég HP-je van, az harcolhat, de senki ne becsülje alá az öröket, azért mert elég lusták. Hosszú lesz a harc. Győzelem után a rabszolgákat ideiglenesen meg hagyjuk itt, később visszajöhetünk értük.

20) HELYSZÍN

Tam-tam-tam, Őtömes dobverés és rikolózó magorák lakják ezt a helyet. Rövid nézelődés után mindenki észbeveszi azt a szegény lakótörtört nőt a jobb felső sarokban, és helybiztos, hogy egy áldozat az egyik **SILT HORROR** számára. Oda kéne valahogy jutni, de a nő a másik felén van a szigetnek, ahova két helyen van útjáró. Az egyiknél le van szakadva a lüggőhíd, a másiknál pedig egy kolosszus van az útbán. A közeli magerával albeszélgetve megtudhatjuk, hogy a nő tényleg áldozat lesz, a kolosszust pedig egy *Oakuren* nevű druida építette, az ő uruk. Elég lura druida lesz a lickó... A következő lépés, hogy minden magerát megölj. Roppant elmás, nem? 7-9. szint alatt ne próbáljuk. Mindenképpen nyissunk egy **FIREBALL**-al a doboklára, és ha azerencsánk van, mind bele is pusztult. Ha már csak a nő meg a mi csapatunk ál a kápon, menjünk át a baloldali részen (ahol a magerák is voltak) egy láberhelyhez, ott vedd fel a csákyt (**GRAPPLING HOOK**), vissza a lüggőhídhöz. Akasszuk bele a csákyt a hídba, és íme, a híd újból ép. Rohanjunk el a csákyhoz, a fegaknál másszunk le. Oldozzuk el a pipit és kiderül, ő *Jázmín*, *Limara* testvére (hőhőhő!). A hálás szempliarebegtetésekre nem sok idő jut, mert hirtelen támad egy **SILT HORROR** (csáspos lény, ami a siltban él, de a lejót hállstennek nem látjuk, mert igen ocsmány). Minden karját le kell útni.

És ekkor megjelenik *Oakuren*, a druida. Sópánkodik, hogy megszegte *Wymias* a logadalmát, miszerint ha odaadja a szobrot, áldozatokat fog neki küldeni, és támad (10 HD-s). A bőpáncélja az cool. Most *Jázmín* elvezet minket egy helyre (hóhó, szempliarebegtetésnél lehet, hogy több lesz?), és elmondja, hogy ő addig itt marad, amíg *Wymias* él, de mi menjünk vissza **Geldron**-ba. Pár tárgyat is kapunk. Vissze **Geldron**-ba.

Ha már mindkét szobordarab nálunk van, *Wymias* teli szájjal vigyorog, adjuk neki, hadd érüljön. Jön a azoveg: Haha, bolondok voltunk, most óv lesz a világhatalom, mert végén egy magasabb létformába szélhatott *Reszkess Athas*. Aztán a testa aldól, a felalakék megszabadulnak uralmától, de a lulu tarén lévő szürke kőszobor kiegészül, és különös álcavonásokat vesz fel. *Wymias*-ét. Ne engedjük állógni (ő nem banlana minket, jutalemből, hogy ezt megtettük ártat), csapjunk oda. Nem lesz gyerekjaidék leutni. Ha sikerül, a falubóliek boldogok ugyan, de még hiányoznak a harcosaik. Ugyan fel, beszéljünk a lőnökükkel, *Karus*-sal (I **KILLE**..., I'M **FORMING**...), ők visszatérnek. *Geldron* már beldog, és beldogan küldi embarat a szövetségbe (csak kell szólni a polgármesternek). 4000 XP, és ha *Limara*-nak is elmondjuk, hogy ő *Jázmín*, megtudjuk, hogy van egy titkosajtó a polgármester házában (hú, azt mártítoztotta valamelyik DS játékos előtünk!).

18) HELYSZÍN

Ideárunk, mártámadnak is. A **WYVERN**-ekkel óvatosabbak legyünk, mert megmárgazhatnak, viszont nagyobb aggodalomra sincs ok. A falut mindig kirabolják a banditák, jelenlegi állapotában nem valami harc-képes. Bejutni nem sok esélyt látnak a falusiak. Keressük fel:

- **Mentor**: A lulu papja (lég), egy thil-kreen. A földi dolgokkal nem is foglalkozik sokat, esélyt nem lát a túlélésre.
- **Azami**: Ács, aki éppen a magtárat próbálja felújítani, bár tudja, hogy a banditák ügyis lerombolják.
- **Lukyom**: Ő a tudákos ember. Bővebben a mellékletekben.
- **Ukuye**: Alvezér, saját bevallása szerint jó harcos (5. szint!), segíthet a rampager ellen (lásd mellék-quest).
- **Chayoc**: A lulu vezára. Először bizenytikus be neki, hogy nem vagyunk banditák... **ONLY MY HOSPITALITY**..., **THAT'S ENOUGH FOR ME**... Ekkor alszógyíli magát és engeszteléskeppen ráncsóz egy +2-es pajtmát, egy 1000 cp-s gemet meg egy gyümölcsöt. Kevésen tud csak a vártól, annyit hogy öreg, és a faluban él egy *Kikör* nevű törpa, akinek épp most azzal van kapcsolatban a lókusza.
- **Krikor**: Nem nagyon örül látogatásunknak, ám ahhoz, hogy minél előbb megszabadulhasson tőlünk, ajánlott neki a győris vétezz. Mesél egy titkos bejáratiól a várba, de mi lagyünk potátlanok, vezetessük le oda magunkat (**WOULD YOU SHOW ME**..., **TELL ME ABOUT THE CAVE**, **YES**). Köveszük, és hamarosan elárunk egy kőhöz, ami átható. Meg is van a bajarat a várba.

BARLANG

SCREAMER BEETLE-k logadnak odabent, majd keressük fel a délnyugati sarokban álló kitagedett (**OUTCAST**), I **MEAN NO HARM**, és békét is ajánl fel. Elmondja, mi-csoda gondok vannak Idolant. A sötét pókok és nápo, az almeaberek sokszor harcolnak egymással, pedig bekében is kereskedheinek. Tegyük ígáretet neki, hogy segítünk a békés szövetség létrehozásában, cserébe ad egy pókcselypéncét. Másszunk át a sziklán, mondjuk a póknak, hogy a kitagedett küldött minket, mire az

puszgalog valamit. A meserészeket ezután inkább kihagyjuk, hiszen **JOURNAL ENTRY**-k most nincsenek, így mindent al lehet olvasni a programban, és jobb is. A pók ad egy talizmánt, segítségével nem fognak minket bántani a pókok (nagy rá-sze).

Manjünk fel a villogó csampés terembe, tőrjük be az állat eszékra, nyomjuk le a szládokat meg ami csak támad. A teremben napló van, őt nyaklánc és egy csontbe iott átok (amivel sajnos semmi nem tudunk kezdeni). Tegyük el a nyakláncokat, majd fel. A négy hasenlét. Azt az egyet inkább hagyjuk még zsebbben. Eljött az idő, hogy a királyt meglátogassuk ő is taladatokkal log minket eliatni (de jó!), miszerint a gombatelepot pusztítsuk el a délnyugati részen. Induljunk *aria*. Nam messze a trónszobától a lia. Csitt-csitt herceg vár ránk, aki a királytől alleni pucshoz kár segítséget. Persze, persze, de az később. A telephez (ahol lekote lyuk is van) manet ltsuk ki az okvetlenkedő pókokat (mármint azt, ami tómad), majd használjuk a Nagi trkos termében talált erenyláncot. A telep elpusztult. Vissza Ah, a királytől mártámad, nagyon szeret minket. Sebaj, vissza, azután adjunk neki (persze először azt mondja, hogy menjünk a kincstárba velt, és akkor log támadni). Arra vigyázzunk, hogy ha a herceg HP-i alacsony lunnának, gyógyítsunk rajta. A belhábér után a két nóp ismét be-rátságot köt egymással, (feltéve, hogy a következőket mondjuk: **WAIT** ..., **NO** ..., **BUT** ..., **HE WON'T HURT** ...) mi megkaphatjuk a **SILK ARMOR**-t, pihenhetünk, majd a kis **MINDFOLK** egyik tagja ajánlkozik, hogy úgy visz be minket a várba, hogy az ókok nem tudnak rladót lújni. A bejárat az északeleti sarokban van, a kis emberke bomá-zik a lánclyukon keresztül, a kapu kinyitódik, és bent is vagyunk.



VÁR, ELSŐ SZINT

Négy fontos hely van, a legközelebbit keressük fel, a kovácműhelyt. Itt *Charoo* is-tállósít van, aki azt fajtálja (nem arról volt szó, hogy nem lesz a CoV-ban fájl, meg bált meg llyesmk? CoVboy), hogy még nem lovagelhat *wyvern*-et, pedig ő jobban szereti azokat az állatokat, mint az emberakat. Kiderül a *wyvern*ek egy *wyvern* horog nevű varázscucc miatt engedelmesskednek a banditáknak, s a horgot egy *Tara* nevű különös varázslónő adta nekik, hogy együtt negy hatalomra tegyenek szert. Egy ígáretet is tesz, hogy ha meglovagelhat egy *wyvern*-et, akkor a leggyorsabb úton át-ereszt minket a bandavezérhez. Átverés, mert amint odaérnénk, kiáltana az öröknek, akik így Idóban ki tudnák eresztetni a *wyverneket* is.

A keleti útvesztő és templom a másik fontos hely. Egy furcsa körön kell átállpnunk, s odabent mindenhol zombiforma emberek vannak, akik ezt a helyet sosem hagyhatják el, mellesleg el sem pusztulhatnak (egy átok miatt). Az utóbbit állítást könnyen meg lehet cáfolni. Lesz egy kis mitugrász zombi is, aki mindenképpen követni akar minket, hogy majd mi segítünk rajta. Vállaljuk el, úgysem fog zavarni. Kicsit oszakkabba van a templom, aminek bejáratiánál megint az a bizonyos kör van. A sok katiacsen kívül van egy gong is, amivel meg lehet(ne) időzni *Tarit* a templomba. Nakünk nem jött össze.



A harmadik délkeletre van, ez *Tara* kincseskamrája. Az épület saikánál veszélyes vrockok állnak őrt (**OUTER PLANES**-es MC-ből, egy kicsit finomítottak rajta, annyira nem nehéz, mint ott). Anyánkat szidva ráncrontanak. Az épület dől le a lele van maglával, tippünk az, hogy *Tara* végleges halálakor megnyílik. Odabent van az a kő is, amit az egyik mellék-questben keresnek.

A negyedik az Istálló. A lehető leggyorsabban fussunk az örökhöz, mert ha késlekedünk, a wyverneket is kieresztik. Szabad az út az emeletre.

VÁR, EMELET

Először keressük fel a druidát, aki az északnyugati részen van fogvatartva. A hozzávezető úton egy földelémlel is összeakadunk, üssük agyon. A druida, kicsit zillált hajából már lehet következtetni, hogy a levegő elemelt szolgálja. Azért jött a vérbe, hogy kiszabadítsa a wyverneket, ám elfogták. Földelémlel állítottak az ajtaja elé, hogy ki ne szökjön. Először kérés: hozzuk el a **WYVERN HOOK**-ot, és öljük meg a bennitartókat.

Menjünk le, majd tovább délre, mert ott lakik a főnök. Dícsér minket, s felfajl egy szövetséget, és már indul is, hogy elkísérjen minket a kincstárba. Azonnal szúrjuk haoba, mert csak több banditák hívna. A kincsei között lesz a **WYVERN HOOK** is, vigyük vissza a druidának. A druida a horog segítségével erőszaki az összes ősgyíkot, a banditák harcceptelenné válnak. Nagyobb veszélyt jelent viszont *Tara*, akinak végső alpusztítására csak egyetlen módot lát: miután ledöntük, öntöük rá azt a petiont, hogy a darabjait a Nagy Szélszellelem elvigye *Athas* minden csücskébe, s így soha többé ne tudjon *Tara* rogoneráldni. Menjünk *Tara*hoz, üssük le, és... *Tara* ott ül. Kisvártatva megint viszáj, megint laúthatjuk, de megint attúnik és így tovább a végtelenségig.

Igen, ezt a főszt nem tudtuk megcsinálni, pedig sokat próbáltuk. Eleharmoltuk, lebénítottuk, dezintegráltuk, lonyilaztuk, megtöztük, megsütöttük, de mindig hlába, a pollont nem is nagyon tudtuk hooználni, csak magunkon. Megjelenése előtt mindig egy hang hallatszik. Erdékesség, hogy ha lent vagy megölése után, akkor újból emeletre menéskor már két *Tara* lesz. Sőt olyan is volt, hogy a második *Tara* lent is megjelent, a hegyoldal szélében. Hiába nyomtuk le ott, semmi változás. A tőrembe

meg megidézni porsza nem lehet, a tetemát meg sehol nem találtuk. Erről ennyit Vissza a faluba.

Most ha szerencsénk van, akkor a faluban a vezér azonnal útnak indítja seregét, ha nem, akkor visszatérni és még tőkölni egy picit a várban. Tegyük fel, a harcosokat **Celdrite**-ből is útnak indították.

Vissza **Tajakacel**-be. Most nemsokára már a vége lesz, nem árt megcsinálni a mellék-questeket, ha még nem foglalkoztunk volna velük, mert a legyégere minden jó cuccra szükségünk lesz.

A **Tajakacel**-i tanács már vár minket. Nekünk kell **Chahl** döntése szerint az első sorokban fogunk hereolni. A kunyhókban kincseket találunk. A többi falubeli hős le igéri, hogy a kopun kívül találkozzunk, és majd együtt... Amint kilépünk **Tajakacel** ajtaján, a Létnök rohan ránk; Aljlj Végre kilisztult a látomás! Csak akkor győzedelmeskedhetünk, ha a homokvihar által nemrég megtisztított városban megtaláljuk a dzsinnit. Induljunk akkor oda.

KORB NOR

Ebből a romvárosból csak két lelet lehetett idáig látni, a 3-as helyszínen, de most újból a felszínre került. Az ajtóban egy **PSURLON** vár minket, akivel beszélgesünk el hosszasan. Erdős az egész sztori, de fél lapot betöltene. Először annyi, hogy légy hadvos hozzá, mert nem túl könnyű lújk, de ne vidd el neki a palackot. Ezek a lények nagyon jó pszionisták, dezintegrálástól kezdve majdnem agtúdhajjuk megfelpelnek. A legtöbb árnnyal lehet beszélgetni (a véros volt lakói), csak a király tudja, hogy itt mindenki halott a **psurlonok**on kívül. Ha valamelyik őt sokat akadékoskodna, turn-öljük egy nagyot. Valószínű okkor már a lenti **psurlon** is ráncront, azt is végjük le. A közelben van egy **OBSIDIAN ORB OF KNOWLEDGE**, ami szintén e híres **Lod** forméke, és megtudhatjuk belőle, hogy mi is volt a terv, sőt hogyan halt meg. Keressük meg azt a lúcsa testet, keleti irányban, útközben sokszor fognak nekünkrontani xornok vagy llyosmik. Ha elértük a testet, az egy pukkanással eltűnik, de helyette egy telepon jelenik meg! Lépjünk rá. Most már a nyugati lélen mészálunk. Sok **psurlon**nal kell megküzdni, míg végre előérjük a valódi testet, az északi szobában. Tegyük zszobrá (szápen ószohajfogathajjuk). Vissza középre, s most egyenesen fel. Az ótálló **psurlon** mindogy hogy most vagy

később nyomjuk le, de le kell nyomni. A lenti árny egészen különös: *Gragg* a neve, ő volt a királynak azon tanácsosa, aki nem akarta odaadni a **psurlonok**nak a palackot, és a királyt is lefojzta, amikor megszökött a saját lövészteszéről. A palack nála van és odaadja, ha végie elhozzuk neki a testét. Mutasd meg neki, hogy máris teljesült kívánsága, tudniillik mi is kis dzsinnek vagyunk és csak a papát szeretnénk kiszabadítani az üvegéből, mert nagyon megszádlóhatott, hogy beleesett. Tegyük a testét a mauzóleumba, hogy megpihenhessen. A közöpső kriplát válasszuk neki. Taram! Megvan a dzsinn. Három kívánságunkat teljesíti, emelyeket a következő közül kell választani:

- Duplázza meg valamelyik fegyverünket — Adjon mérhetetlen vagyont (1.000.000 CP);

- Gyógyítsa fel a csapatot;

- Vigyen el a draji sereghez;

Az utolsó csata előtt mindenképpen gyógyítsuk magunkat maxra, de ha trainerrel játszunk, helyette választhatunk mást. A **„Vigyan ...”** parancsot mindenképpen el kell lőni, azaz mered egy (trainerrel kettő). Bármelyiket (kivéve az utolsót) lehet kétszer kívánni. Ha odaadnánk a **psurlonok**nak a palackot, azok azt kívánnák, hogy a társukat hozza fe az asztrális síkról. Jó kis piff-puff lenne, 18 HD-s **PSURLON ADEPT**-ekkel (oooo!!!). Mély lélegzet —> teleport! Ott vagyunk a síkon, csatlakoznak hozzánk a társaink. Az elején még ne lőjünk el sok védelmet, később eokkal, de eokkal nagyobb szükségünk lesz rá. A dzsinn elmondja, hogy egy árnysereglet is vezényelt a seregeinkhez, ők is segíteni fognak. A mi feladatunk az lesz, hogy megöljük a hadvezér.

Mielőtt odaértünk volna, egy templarok csapatoikkal késleltetnek minket. Van köztük pszionista, templomai, örök és daggoranok. Koncentráljuk támadásainkat a pszionistákra és a templarokra, mert a harcosokkal és a daggorokkal könnyen elbánnak társaink is. Kész? Gyorsan nyomjuk le a jobb gombot, hogy pause legyen, mentsünk állást, gyógyítsunk. Hamarosan előérjük végie a generális, *Kraxius* sátrát. Ötönysen mosolyog, hogy szép hadsereget állítottunk össze, de mi meghalunk, mert ki tudna dacolni a draji eltesapatokkal **Athanc**, az lesz a lehető legnehezebb csata. Mielőtt még a csapat tagokra bemléna, gyorsan jobb-gomb —> pause és ammenhly hasznos védővarázslatunk van, lőjük el. Ezután kezdjük mi, egy **FIREBALL**-al (pl. nyakláncból).

Elemozzuk egy kicsit a csapatuk összetételét:

- Sok-sok elit harcos, mind 13 szintű (!), főmárkja van és borzasztókat tudnak szobezni;
- Több-tele B. szintű delilerakkal, akik örömmel dobják akár saját csapattagjakra is az **ICE STORM**-okat, **FIREBALL**-okat, sokszor nagyobbbat segítő ily nekünk, mint maguknak.

- Pzcionisták (persze B. szintűek);

- **BLACK MASTYRIAL**-ok;

- Es maga *Kraxius*, aki a +3-as nagybahát forgatja;

A legjobb trükk, ha minden emberünk **FIREBALL**-t dobál, amíg van hova, úgy, hogy csata közben lehet egymásnak adogatni a cuccokat. Először tegyük helyre a deliloreket és a pszionistákat, majd jöhetnek a mastyrialek és az elit harcosok. Logódtuk? Miénk az end-seq, ami sajnos még mindig nem ér el az **EOB II** szintjét. Hogy miért hagyták ki a villámlás hangját, meg hogy tudlak ennyire nyomott törforma kardot rajzolni?

A lényeg az, hogy kapunk 20.000 XP-t, és elvehetjük *Kraxius* testéről a **Dragonobana** nevű +4-os (!) kardot. A dzsinn elmondja, hogy a draji hadsereg feloszlott, tettünk la

gondává vált, és bizonyára lelthvta sok jó és rossz hatalom figyelmét. A következő rész tuti.

Közben mi történt másutt? A legszomorúbb hír: *Chahl* elesett a csatában, amikor nekirotonított kis csapatával e dráji ék csúcsfelanxáinak, és ezzel megtörte a rohamukat, igaz, halálát is ott lelto. A falunak új vezérek kellenek, a felutak mlnek ajánlanak. *Katura* ellndult *Nibensy*-be, hogy megkeresse szüleit. Es végo. A játékot még folytathatjuk tovább...

Nem maradt hátra más, mint a mellék-kütdatások:

• **Notak** sokat tudna edni egyes dolgokért. Először el kell vinni egy adag lótyit *Garya* otyának, *Tejekecel*-be. *Garya* otya ezt továbbküldö *Limar*-nek, csak előtte még meg akar minket kérni erre, hogy adjunk még hozzá egy csipet sót. Válaszoljuk: *I'M JUST BEING PAJO...* mira ő kotyvasztja ki mago (nem túl logikus, viszont működik). *Limara* meg happy. A következő egy terrorvirág. Nevezsöges név, nem? A *Celdrite*-i tudákos tudja megmondani, hogy is kell beszerezni. Menjünk *Celdrite*-ban az észeki lához, amin kis slpok vannak. Fújunk bele, így felhívjuk magunkra egy **RAMPAGER** figyelmét. Oljuk meg a la olant, így kivrágzik a terrorvirág. A **RAMPAGER** egy 14 vagy 18 HD-s negydereb monster, ilyenrel küzd meg a legelőjén is egy varázsló. O belepusztul, nekünk nam azabad. Teljes Immuno a pszionikára. Megkérhetjük a *Celdrite*-bali aivezért is, hogy segítsen a harcban. Ezután már csak egy leledat maradt, amihöz egy masteryl füllénk kell, de olyan, ami nemrég spóci modarakot avett. A tizenegyes helyszínen találhatunk két obalisket, ott lo lehet mászni egy homokpadra. A homok lelészínen egy furesa süppadás látható —> az egy olbüjt masteryl. Gyilkoljuk la, a mlénk a faroktüske. *Notakuról* ennyil.

• 14) HELYSZÍN

Erdő nem la itunk sommit. Három csoportot láthatunk, egy falke ailt runnor-t, két embert és magerákat. Menjünk először a ailt runnor-ekhoz, akik arra kérnek, pusztítsuk al az ősoiket, mert eserbennyogták őket. Ezalatt az ősaik szollemét kell érteni, pontosabban az ősaik árnyait. Csoróba miónek lehetnek a kincsek. A sámenjünk élvezet minket a bajáráthoz. Egy **TURN** elég lassz. A ailt runnerek nagyon hálásak, és felkérnek minket arra, hogy most akkor legyünk ml az ősaik szolleme. Támadnak. A két emberrel nom sok értelmesot lehet kezdeni, induljunk akkor a magerák felé. Ml kezdjük a támadást, és menjünk be.

• 15) HELYSZÍN

Utunk először rabszolgák közt vezet, akiknek kivégták a nyelveit. Amint a nagy torombe érünk, szóljunk oda az első ülő munkáshoz, hogy vigyen minket a főnkéhez. Ez a mogara egy déli szobában helyezte ol magát. Telepálkus után tud valunk beszélgetni. *Balkazaar*, a defilerük alpusztítása lassz oló col. Ehhez át kell jutni az emberein, okik tudnak beszélni, két egymás mellélti nagyobb teremben vannak. Ahhoz, hogy étongedjenek, azeket válaszoljuk: *SHUT UP...*, *DISTURB HIM ...*, *YOU WILL BE FEO TO THE BABAU*. Ha átjutottunk, ne koletro, hanem dőiro menjünk tovább. Fontos megjegyezni, hogy *Balkazaar* kedvenc foglalkozása az idézgetés, és mihaszna külaő lótsalkból fonovadakkal veszi magát körbe. az egyik a már említett vrock, a másik meg a babau. A kinti emberol is rottegnok tőlük, és nagy átele-

kuláskura várnak, de annak e folyamán nem más, mint egy babau költözik beléjük, ók maguk meghalnak. A templom-negyedben délre van az Idézó-szoba, negy vrockkel és egy **MONSTER SUMMONING III** tekercsel. Erdemes érte bemenni. A másik fontos hely az, ahol egy árny is lakik. Beszélgetve veta, elmondja, hogy ő *Tanelyv*. El kell hoznunk a gyógyítószobába minden magerát. Először e Veksit vigyük a fehären kimoszelt terembe, majd vigyük vissza (*Balkazaar* mageráinak mondjuk: ... **HEAL THE SLAVES ... YOU WILL NOT INTERFERE** ...). A többi rabszolgét már Vekel barátunk megcsinálja, következő kérdésekre belogasuunk (**YES**), és jön is *Balkazaar*, hogy megtoroljon mindent. O magera nem harcol (nem is lenne esélyünk egyelőre), de az e néhány bebauja igen. Akkor jóijön a leszámolás *Balkazaar*-ral (ha valakinek sürgös, most már be lehet gyűjteni az egyik jutalmunkat *Tanelyv*-től, és a gyógyító-szobát lo használhatjuk, ami **REST**-eltet és ló is támaszt). Keletre. Az első thri-kreen után menjünk az átalakítás helyszínére, egyet várunk, majd **ATTACK**. Keressük meg a teleport-követ, és kis szigetakt közt megfelelően teleportálva szerezzük meg a gétefogas kerdot, ami +1 és még erőt is ed.

Menjünk be *Balkazaar* professzor szobájába, aki a körülményekhez képest szívesen legad minket. Azt gondolja. *Dagalar* emberel vagyunk, és szövetséget ajánl fel, hogy menjünk vele ez idézéshez. He vele mannénk, akkor az Idézó-szobában a Növelont hívni meg, de az mindig csak pár tűzalemet küldene, hogy elpusztítsunk minket. A tűzelemeket ugyan lo lehet győzni, de *Balkazaar*-t nom, és itóletnapig (pontosabban oddig, míg faül nom korokodnánk rajtunk a tűzelemantélok) ott harcolhatnánk.

Csak mondjuk neki, hogy persze, megyünk, és amikor beljebb rohan a lekesztályábo (balra), az ojtóban (vagy egy kicsit utána) álljunk le, pauso, és az egyik könyvből olvasott tipp szarint próbáljuk ki e tükröt —> nyilvesszó vagy kordíkon. Minden egyes támadás ré sebést okoz, szövol váltunk egy sok HP-re. Három ütés —> *Balkazaar* felsikolt és erőjét elvesztette. Szabadon losszuk ki a kincstárát (az öröket loútv), menjünk vissza *Tanelyv*-hoz és morkoljuk fel a jutalmat. A magerák a háborúban ugyan nom akarnak hozzánk csatlakozni, mert gyengék, de Ide bármikor vlszejöhetünk, szívesen legadnak (o gyógyiszobá meg jó lossz feltámasztó-holynak).

• KUT

Próbáljuk ki a kutat *Tajakecel*-ben! Egy árny fllkó szomorkodik, és szeretné, ha vlszshoznánk a szívkristályát, mog o berándójét is (bonne a növel). Az ő krsztályát volószínűlog *Tara* kincstárában találhatjuk mog, o csejához podig az egyes helyszínen eroszkedhetünk lo, ha kötelel használunk a hídját. A nót meg kell kérni, hogy menjen bele, vagy **USE**-oljuk rajta. További szívkristályt rendel A'poss lo, akik egy másik folu kütlábel leereszkedve találhatunk meg, ő cserébe edno egy **SHAOOW SUMMONING** tekercset. Az lo lehet, hogy *Tarinál* az ő szívkristálye van. Egyébként A'poss volt az oka, hogy a másik kettő odakerült. Ezeknek a történeto is igen meghaló, biztos kapcsolatban áll *Katura* ősoivel (Ezek az A'pósok mindig bajt okoznak — **CoVbey**).

Utolsó note: egy ember csak úgy használhat két legyvert, ho legalább az egyik könnyű (nem lóm). Sok tárgy van, ami növel egyes tulajdonságokat, de a legtöbbet naponta újból használni kell a hatás kedvéért. Ezekkel szépen lo lehet tuningolni a karaktereket, pl. 25-ös lehet a mulunk erojo (a félóriásé is). 25-ös az ügyössége a fél-

szertnek, 24-es bölcsesség, stb. A játék következő részét várjuk, a loirés ezonnal végetért, eddig is kellemes időtöltés!

Ühüm, ühüm. Már lezártuk e kézíratot, amikor *HáPI* master térdre borult előlünk, a elhullatta könnyeit, miközben remegő ajkain elrebotte: *itt van eme pár soros kiegészítés e namrégiben alkotott OSUN leírésomhoz. Ne, jo, ezt hívják az utolsó utáni pillanatnak; Az arónában szépen lo lehet szedni a kesohyüket is, e gép meg alaposan meg is fosztja tollaitól. Később a tűzhelynél megkérdezi, hogy megsüljék-e. Valamire még jo lehet Az arenában eszekelet felé egy másik klmadzagolt tigura szonved. Vízért epodezik. Ha velokl eker pórszáz XP-t, adjon neki (az agyagkőcsőbe töltve), majd szoboditsa ki. Örömeben rögtön nekiáll kérdezősködni, hogy ml ugye a népnemzeti *Fályas Szövel-ségtől* jöttünk. Persze, persze, mondja megérő hangon a kalandor a napszúrottonak, együttérződen almogatva e beteg fejet. Most azt szeretné elérni, hogy legadjuk bo őt is a tegok köző. Igen, hogyno, mind hatalmas mágusok és mágus-szövetségesek vagyunk... Segíteni is hejlendő, igaz, jobb ha mire odaér lanyomunk minden szörnyet, mert a harmadik szintjével csak akadályoz e munkában. A gladiátor-lakhelyen, a zombis teremnél (ahol bozárul az ejtő), menjünk csak közelebb a lathoz, ott kilrja, hogy osotlog megtalálta-e o titkos ajtót az emberünk. Az észeki falon bújlik. Odabem van 4 +3-as nyilvesszó, egy csont brigandino páncél, és e sirban egy \$1500-os drágakő. Ez az a kő, amit oda lehet adni a tiokónak, és valóban lo is lizeti Kurzalt. Ragaszkodjunk ahhoz, hogy ő lo volünk jóijön, olvssz o patrónusához, egy tomplomoshoz. Eppen egy klruccanásra kér minket, bizonyos **Fogadó s Fejletlen öríshoz** nevű lebulban kall megtisztogatni ellenségeit. Et is vezetno minket oda, ám hamarosan meggon-dolja magát, a helyette e szókőkútnal az öröket hívja. Ha nem követed, akkor mog lo léghetünk, de a legjobb megoldás a *Scar* és bandájábo. Az agyagkőcső nom DK-en von, hanem őszakon, egy nyugat felé nyíló szobában a keleti szárnyban. Ha túl sokat harcolnánk az arenában anélkül, hogy beszélénék *Scar*-al, egyik nap meglepődvo tapasztalhatjuk, hogy kihívott. Kérjűt ugyanarra: **„LET'S WORK TOGETHER”**. Az eredmény is ugyanaz, a kopu megnyílik, lussunk oda, majd a többi a már ismertetett modon. A szörnykamrákban (a hegyvadászoknál) ténylog van egy titkos járat a loglóló cellából. Oljuk lo a szörnyet, zaijuk be magunk után az ajtót, majd keressünk az észeki falon egy rejtett gombot. A titkos ojtó segítségével csak 2-3 arénaórt kell mindenképpen megolnunk. Lont a esator-narendszerben megkapheljük a nagyhangú **LOW-WARREN THUG** lónók kincsét, ami egy 500-at érő gyűrű. Turkáljunk a szobában lévő kifolyóban, és lüsszünk o patkányra, amikor elkezd pampogni.*

Ha a templomba a **LOW-WARREN THUG**okkal megyünk, volük is meg kell küzdenünk.

Ide egy képet tettünk volna, de nem találtuk sehol, sorry!

Most már ténylog végo...

• **HáPI**

ALONE IN THE DARK 2

1924. december 22. California — Hell's Kitchen. A sötétben át egy ember maszk be a kertbe. A ház felé indul. Könnyedén felkapaszkodik a tetőre, majd bemászik az egyik ablakon. A szobában az ágyon egy gyermek fekszik, a falnál egy bohócruhás szellem ül. Az ember odamegy a gyermekhez, de akkor rá támad a szellem és fojtogatni kezdi. A viaskodás közben egy pohár víz borul a földre. A szellem hirtelen eltűnik, az ember hanyatt esik, majd egy nő jön be a szobába...

Egy táviratot kapunk, amelyben a következő áll: „A Hell's Kitchen al van élve. Graca Sanderat alrabolta Félzemű Jack. Segít nekem. Stop”

Ez az előzmény az INFOGRAMES új alkotásának, az *Alone In The Dark II*, részének. A játék, hasonlóan az előzőhöz, 256 színű grafikával készült. A leírást a francia verzióról készítettük.

A bevezető után egy menü jelenik meg: **Commencer une nouvelle partie** — Új játék kezdése; **Continuer une ancienne partie** — Kimentett állás betöltése; **Sortir du jeu** — Kilépés a játékból;

Miután új játékot kezdünk, újabb enigmák következnek. 2 nappal később egy taxi érkezik a kísértetházhoz. Az utas kiszáll, és felrobbantja a kaput. Ezzel az emberrel leszünk a játék folyamán. A neve Edward Carnby.

A játék irányításáról:

Az 'Escape' megnyomása után egy menü jelenik meg a képernyőn

Retour au Jeu — Visszatérés a játékhöz;
Sauver Jeu — Játék kimentése (Hat hely áll rendelkezésünkre). Hasznos dolog sürűn használni.
Reppeler un Jeu Sauvé — Kimentett játék állás betöltése;
Musique Arrêtée/Activée — Zene kikapcsolása/bekapcsolása;
Sons/Bruitages Arrêtés/Activés — Zörejek kikapcsolása/bekapcsolása;
Niveau de détail:Élevé/Faible — A grafika minősége: magas/alsó nyílt beállítás;
Abandonner — Kilépés a főmenübe.

Az 'Enter' megnyomása után a nálunk lévő tárgyak listája látható. A felte nyitak segítségével válthatunk közöttük. Az Actions-nál a mi egészségi állapotunk jelenik meg bal oldalt (Egy szám a bal alsó téglalapban; a kis üvegek (Flora) megvásárlásával növelhetjük). A tárgyon vagy az Actions-on az 'Enter'-t megnyomva a következő lehetőségek közül választhatunk:

Actions:
Combatta — Harcolni (Kézrel)
Pousser — Tolni
Tárgyaknál:
Utiliser — Használni
Poser/Mettre — Letenni
Lire — Olvasni/megnézni
Rachgar — Újratölteni (Pisztolyt, puskát)
Ouvrir/Charger — Kinyitni/belölnéni (Pl. egy zsákba)
Manger/Boire — Megenni/meginni
Lancer — Eldobni

A harcotáshoz a 'SPACE'-t nyomva kell tartani. A nyilakkal irányíthatjuk a különböző utásokat

A tárgyvoket használatához is nyomva kell tartani a 'SPACE'-t. A jobbra/balra nyilakkal elmozdítunk, az előrenyit megnyomásával lövhetünk.

És most kezdődjön a megoldás!

A robbanástól eljött szellem hamarosan magához tér. Őljük meg, így egy puskához (Une Thompson), egy tölténytárhoz (Un Chargeur) és egy üveghez (Une Flotte) jutunk. Töltsük fel a puskát (Chargaur-Utiliser). Induljunk el a ház felé. Itt újabb két szellem vár ránk. Őljük meg azeket is, majd menjünk tovább a horgonyt ábrázoló szobrot, így szabadabbá válik a sötétből épített labirintus.

Az első baloldali bejáratot levő szellemnél egy lenyél (Une Photo) van, ami egy szobrot ábrázol. A következő bejáróban lévő szörny magától kezdő tölténytárhoz és egy üveghez jutunk, a földön pedig egy kötelet (Une Corde) találunk. A keresztetűdésnél menjünk előre, majd a kanyar után tovább előre. Egy cséklyát (Un Grappin) találunk a földön. Lépjünk rá arra a karkyra, amit a második bejáróban is láttunk. Egy titkos ajtó nyílik ki, és egy alagútba jutunk.

A szellemet őljük meg. Egy notesztördéket (Un Fragment de Carnet) találunk nála. Az alagút másik végén a létra alján egy üveg elhelyezkedik. Az átjárón viszont nem mozdulunk ki, mert be van zárva. Töljük tovább a ládát. Mögötte egy fém karkyalapot találunk.

Tegyük rá ezt az offarra, ami kiemelkedett a földből. Kinyílik a másik kijárat ajtaja, így azon is kijuthatunk. Menjünk újra a keresztetűdéshez, és itt forduljunk balra. Az itteni szellemnél egy könyvet (Un Livre) találunk.

A keresztetűdésnél már csak egy irányba nem mentünk, most induljunk el arra. A szellem utáni zsákutcában egy tölténytárat találunk. A zsákutcából visszafelé a forduljunk a keresztetűdés felé, hanem menjünk tovább egyenesen, majd balra. Őljük meg ezt a szellemet is. Egy kalózhajót (Un Sombre de Pirate) vehetünk fel tőle. Menjünk Innen jobbra az első úthoz. A szellem mögött hadonászó indák állják el utunkat. Vágjuk le azeket a karddal, amíg után attör. Menjünk előre, itt is egy szellemmel találkozunk, aki megpróbálja továbbhaladásunkat. Miután megöltük, egy újságlepet vehetünk fel a földről. Ezután kassuk a kötelet a cséklyára (Corde-Utiliser), majd dobjuk fel a szobor karkjára, a bejáratához állva. A szobor kerjét lehúzával kinyílik a kapu. Menjünk be rajta.

Egy föld elatti alagútba jutottunk. Az oszlopok között néhány dolgot elvezett, többek között a puskánk. A hid előtt egy ötcentes érmét (Une pièce de 5 cents), a hidon egy karkit (Une Manivelle), a hid után egy papírzacskót találunk. Az út végén egy hulla van, mellette egy pipaszurkálót és egy noteszdarabot fedezünk fel. Ez éppen a másik része annak, amit létebben találunk, ezután összerakhatjuk a betétet (Utiliser). Egy detektív folyóiratosát olvashatjuk el belőle: „Camby, ha ezeket a sorokat olvasod, az azt jelenti, hogy én halott vagyok. A Sanders lányt Félzemű Jack elrabolta. Annak ellenére, hogy újságot írt, ez az ember egy szörnyeteg. A játék és a halál kísérti. Hell's Kitchen tele van titkos átjárókkal. Biztos vagyok abban, hogy az egyik megoldása a karkyalapban rejlik. Emlékezz a poker-játékunkra. Azt is elmondhatom neked, hogy a barátok alkoholt párolt a pincében, és ezt dagálykor hajón szállítja el, a sziklatáblán lévő barlangból indulva. Camby, hozd el a lányt ebből a szennyből. Tudom, hogy képes vagy rá. A tanulónak most túl kell tennie mesterén.”

Az ajtó zárva van. Kinyitáshoz töljük be az újságpapírt az ajtó alatt (Une Page de Journal-Utiliser), majd a pipaszurkálóval lökjük be a kulcsot. Az újságot kihúzával a kulcsot is kihúzzuk, amivel kinyithatjuk az ajtót.

Egy hordókkal és ládával teli helyiségbe kerülünk. Egy szellem vár ránk az óra mellett. Egy puskát (Un Fusil à Pompe), egy



levesnek, és száz evenként más fog helyettesítik öregedni. A szabadság szele sópört végig börtönömön..."

Ugye és egy kőzaratot (Un Manuscrit) találunk nála. Az óra oldalán egy lyuk van, ebbe tegyük bele a kurbli. Megtekörésekor egy titkos ajtó nyílik ki a dobozok mögött. Bent egy doboz töltényt (Des Cartouches Pour Fusil a Pompe) és egy liftet találunk. Menjünk fel a lifttel.

A fenti szobában a szellemnél egy kampó (Un Crochet) van. A szomszéd szobában egy sulykot (Un Battoir) találunk, ami verekedéshez nagyon jó. A következő ajtó után egy céllövőterembe kerülünk, ahol a két szellem régtől célpontot vált és ránk lö. Az asztalon egy doboz töltény van. A céltáblák forgatgatására (Készüljünk fel harcra, és így utóösszük a céltáblákat, míg mindegyikön a kőrő ász jelenik meg) egy szellem jön ki a kamrából. Bent egy üveg Whiskeyt találunk. Ne igyuk meg, mert árt az egészségesünknek. A polcon lévő másik üveg tartalmát viszont nyugodtan maghatjuk. A bejárat mellett a falon egy félkarú rabló (játékgép) található. Próbáljuk ki az ótontossoll (Un Utiliser) Két zsetont nyerünk vele. A hátsó részen két könyvet találunk. Az egyik egy billárdkönyv, a másik egy szindarab szöveggönyve. A céllövőterembe visszatérve egy szellemmel találunk a falnak támaszkodva, mellette egy zsák van a földön. A szellem megölése után felvehetjük a zsákok, amiben egy mikulásjelmezt találunk (Ouvrir/Chercher). Menjünk vissza a fürdőszoba-szerű helyiségbe, és innen menjünk fel a lépcsőn.

A földszinten egy kistemetű szakács tudatja jelenlétünket a többi szellemmel, hangos kiáltva, ha nem vettük fel a mikulásjelmezt. A szobák a szobor mellé, itt egy koronát (Une Couronne) találunk. A szoborral szemközt lévő ajtó zárva van, ezért a mellette lévőn menjünk be. A konyhába jutunk. Az asztalról egy sorpenyőt (Une Poêle a Frire) és egy tal tükörtojást (Une Assiette d'Oeufs ou plat) vehetünk fel. A szakács (aki mollesleg unolmában köpöcsövel szórakozik) biztat, hogy együnk az ételből. Fogadjuk meg tanácsát, így 10 ponttal növekszik állatoronk. A sűrű mellett egy üveg mártog (Du Poisson), a konyhaszokronyban pedig egy üveg bor (Du Vin) van. Ezeket összeöntve (Unisser) egy üveg mérgeset bontunk (Du Vin Empoisonné).

Menjünk az első emeletre, ahol csak egy szellem vár ránk. Őljük meg. Menjünk be az ajtón. Balra egy fürdőszoba, jobbra két másik szoba van. A középsőben egy szellemet találunk, aki a billárdasztal mellett áll. Amikor belépünk, egy pisztolyt (Un Deringer) dob át a billárdasztal túlsó oldalára. Vegyük fel, majd támadjunk rá a szellemre. Egy sétatábla-kardot (Une Canne Epée) találunk nála. A könyvespolcra egy pergamendarabot (Un 1/2 Parchemin) és egy könyvet vehetünk fel.

A harmadik szobából egy másik helyiség nyílik, amiből egy fürdőszoba juthatunk. A szoba egyik sarkában két kéz kezd el karddal hadonászni, ha a közelükbe megyünk. A kard segítségével szűrjük le mindkettőt. A két kéz egy lel pergamendrő vigyázott, ami a nálunk lévő főt pergamenre másik darabja. Rakjuk össze ezeket (Unisser) így a „Sakk és Varázslat” tekerestet kapjuk.

Menjünk vissza a földszintre, a szoborral szemben lévő ajtóhoz. Tegyük le a mérgezett bont (Poser/Mettre). Egy kis idő múlva két szellem tántorog ki, majd holtan esnek össze. Dobjuk be az orgona középen lévő nyílásba a két zsetont. A földön egy spanyol aranypénz (Un Deubien) jelenik meg és kinyílik a terem végében lévő ajtó. Ezen keresztül egy kis szobába kerülünk, ahol két ágy van. Az egyikre egy golyóálló mellényt (Un Gillet de Pere-Belles), az ágyak között egy géppuskát (Une Thompson) és egy löhénytarat találunk. A puská sajnos

nem működik, a mellényt viszont hasznos lehet.

A szobor melletti ajtón át egy kis szobába kerülünk. Innen egy nagy terembe, ahol sok szellem vár ránk. Ha bemenet után rögtön kijövünk és az ajtó mellé állunk, könnyedén végözhetünk velük, mert csak egysávoval főrnek ki. A teremben a karácsonytán egy billárdgolyót találunk. Menjünk fel a billárdasztalhoz. Az asztal mellett egy játék van, amibe ha bedobjuk a billárdgolyót, a sarokban lévő szekrény arébbtelődik és egy ajtó válik szabaddá mögötte. Sajnos zárva van.

A szomszéd szobában van egy leher mellé szobor. Tegyük rá a koronát (Unisser). Így a szomszédos kis szobában egy amulett jelenik meg a földön. Ezt levéve egy kis lebegés után egy másik kis szobába jutunk. Itt egy üzenetet (Un Message) és egy üveget találunk. Menjünk ki az ajtón. A sarkon lévő kis ládikában egy Thompson és egy löhénytar van. Ezek segítségével könnyen elintázhathatjuk a ránk támadó két szellemet. Az egyiknél egy kézigránt (Une Grenade), a másiknál egy kulcs (Une Cle) van. A kélszárnyú ajtó mögötti szobában egy dobozból egy lej lóg ki. Az aranypénz segítségével (Unisser) lezsedhetjük a pomponját (Un Pompon). A másik szobában egy bohóccal találjuk szembe magunkat, aki előttünk ugrálva zavarja haladásunkat. Egy kis szoba nyílik innen, ahol kígyók támadnak ránk, ezért melletti bemennék, dobjuk be a pompon (Lancer). A kígyók ezt fogják követni, így nyugodtan bemehetünk a kis lejáróba.

A földszinti nagy terem kandallójába érkezőnk. Menjünk fel az emeleten lévő zárt ajtóhoz. Az előbb talált kulcs éppen nyitja, így menjünk be rajta. Egy cellába jutunk, ami egy szobában van. Egy szellem van itt. Félzemű Jack, aki odajön hozzánk, és elmeséli nekünk történetét.

„A Flying Dutchman úgy vonzott, mint máz a mórét. Az ellenség abba akarta hagyni a harcot. Ágyuk a halált szórta. A hajóm elsüllyedt, a ledélzet vérben úszott. 1724. karácsonyán a fájdalmas kiáltások úgy szóltak, mint a legszebb himnuszok. A kapitány, Nichols engem elátkozva halt meg: 'csak az én kerdem ölhet meg téged, Jack.' Azóta a kardja a Flying Dutchman lúdjára van állítva. A kapcsi helyettes üszőim felfeszítették a hajónak a ráit. A legénység csúszdott... De én tudtam, hogy sok kincsünk van, Ellenbezt szeműdül kirovastam colunkat. A halál lú ábránd lett. Aláírtam a szerződést, az embereimmel együtt. A Dutchman a mi hajónk lett. Azóta ezernyi legenda terjedt el. Itt rejtezködtünk 1824-ben, amikor a szikla fel ráomlott a hajónk. A terület vérben úszott, ekkor kapta a Hell's Kitchen (Pokol konyhája) nevet. Egy ember tulajánlotta nekünk jóvóink biztosítását. Azóta mi uralkodunk.”

Miután trment a szobából, próbáljuk meg kinyitni a cella ajtaját a kampóval. Szerencsénkre sikerül, így kimehetünk innen. Menjünk a földszintre, ahol a főbejáraton bejön egy szellem. Varázslatától a földre kerülünk, majd egy hajókabinbe. Ő is elmeséli nekünk történetét:

„200 évvel ezelőt Hatlin szálltam partra. Egy ártatlan fiatal lány voltam, de Colton, a gyümepám megtanította nekem a lélelmet. Titokban egyik rabszolgája megtanított a sötét örök használatára. De a tanítvány túltett masterén. Colton az én teremtményem lett, megismerte bosszúmat. A katonák elfogták, de Colton nem ismerték föl. A Flying Dutchman lett a börtönöm. 'Láttam', hogy a kapitány hova rejtette el tincsem kulcsát. Félzemű Jack 'meghallotta' segélykiáltásomat. A lólkem vezetett el hozzám. Legénységével aláírta az egyezményt: hallgatatlank

lesznek, és száz evenként más fog helyettesítik öregedni. A szabadság szele sópört végig börtönömön..."

Mivel megláncoltak minket, mostantól a kislányt, Gmce-t fogjuk irányítani. Toljuk arébb a kis ajtó elzáró deszkát. A szomszéd szobában az asztalon egy szundvicset (Un Sandwich) és egy borstartót (Uno Polvriere) találunk. A papagáj mellől vegyük fel a löldrőt a madároledett (Un sac de Grainos) és otossuk meg vele. Csoróba egy vorskikét mond ol nekünk. Menjünk ki az ajtón, majd rögtön jöjünk vissza a szobába és menjünk az asztalhoz a sarkba. Miután elment a szellem az ajtó előtt, menjünk ki, majd jobbra és menjünk fel a lótar. A következő szinten menjünk tovább a következő létrán. A hajó fedélzetére jutunk.

Négy részeg falóz ugrál mt, úgyhogy nagyon vigyáznunk kell. Fussunk a bal oldali hordó mögé, innen a bal oldalon lévő lótarhoz, majd a felső hordóhoz. Menjünk a jobb oldali hordóhoz, vegyük fel mellől a tűzsiholót és másszunk le a lyukon.

Egy kis szobába kerülünk. A kis ládában egy kis ágyút (Un petit canon), a polcon egy kristályvázát (Un Vaso de Cristal), az ágy melletti szekrényben pedig egy botot találunk (Le Baton de Capitano). A kis ágyút tegyük le az ajtóval szembe és töltsük meg borssal. Vágjuk a falhoz a vázát. A esorómpölésre egy szellem jön be. Gyűjtsük be az ágyút a csiholóvással, így megöljük a szellemet. Egy csengőt (Une Clochette) találunk nála. Szabadunk át a szemben lévő konyhába. Vagyük fel az asztalról a csirkelábat (Une Patte de Poulet). Álljunk a sűrű elő és rázzuk meg a csengőt (Unisser). Miután kinyílt az ajtaja, másszunk bele. Egy kulcsot találunk benne, majd a házba teleportálódunk.

A kulccsal nyíssuk ki a szekrényt. Egy doboz jogot (Une Glaçiere) és egy edény molaszt (Un Pot de Mousse) találunk benne. Menjünk ki a hallra nyíló ajtón. Egy szellem fut felénk. Öntsük ki az ajtó alá a jogot, majd menjünk vissza a konyhába. A szellem elcsúszik a jögen, így szabaddá válik előttünk az út. Menjünk fel az emeletre. Egy szellem itt is el akar kapni, de sebját, öntsük ki a molaszt az ajtó elő, és menjünk tovább. A billárdasztalban egy zsetont találunk. Az innen nyíló szobában a szekrény mellett a bottal egy könyvet és egy kulcsot (La Cle des Fers) lelünk. Ez a kulcs éppen Camby láncának kulcsa. Menjünk abba a szobába, ahol az amulettet találtuk. Vegyük le a botot, ami így díszes pálcává alakul át (Un Baton de Loe), és a hallba teleportálódunk.

A konyhában egy újabb szellem vár ránk. Csalogassuk ezt is a jögre. Így szabaddá válik az út a sűrűhöz. Teleportáljunk vissza a hajóra úgy, ahogyan idejöttünk. A hajón két kis szakács vár ránk, akik elkupnak és átadnak egy másik szellemnek, aki a cellába visz vissza.

Újra Camby-t irányíthatjuk. Néhány próbálkozás után sikerül elérnünk a kulcsot. Őljük meg a szellemet. Egy kardot találunk nála (Un Sabre de Pirate). A szomszéd szobában egy újabb szellem támad ránk. Megölése után egy puskával és egy üveggel löszünk gazdagabbak. A folyosón lévő szellemtől egy pisztoly (Un Pistolet de Pirate) és egy rövid gyűjtőzsinór (Une Mèche Courte) van. A folyosó végén menjünk be az ajtón. Itt is egy szellemet találunk. Nála pedig egy üveget és egy zacskó pisztolytöltényt (Des Munitions pour Pistolet de Pirate). A szomszéd szobában a szellem a falábal lévő löldőz ránk. Őljük meg őt is a karddal. Egy pisztolyt, egy pánclílinget (Une Cotte de Mailles), töltényeket és egy üveget találunk nála. Ha arébb toljuk a hordót, felvehetjük mögüle az üve

MINDENFÉLE

COV SUN NEWS, COV MOOO! NEWS (Mr. ACElace [Xinó, Jahny, etc.] & PROKY) ezek az „újságok” a CoV PLUS4 SAROK kiadványai (ld. CoV#40). Előbbi a nyári dolgozat, ökörségüket és egy kisebb LEMEZES listát, utóbbi pedig kisebb leírásokat, ismertetőket, vicceket és a szokásos ökörségeket, plusz rovatokat (pl. felelőzői, stb.) tartalmazza. A COV MOOO!NEWS megával a CoV-val (kb.) egyidőben jelenik meg, lemezeken és kazettán (1 FILE-os), a kód PROKY műve. Kiegészítés az előbbi (#39.) számmal kapcsolatban az, hogy NEWS továbbra is lesz ilyen, mert igényeltetek (=többen, mint akik ellene voltak)! Felhasználói és programozástechnikai részek és pár tärkép (külön hozzácsatolva) viszont a C.M.I NEWS-ba kerülnek, mert arra itt kevés a hely. A RENDELES FELTÉTELE AZ, HOGY VAGO KI A JOBB FELSO SAROKBAN TALALHATÓ SZELVÉNYT +POSTAKÖLTSÉG +50FT SZERINTEM ez így bőven korrekt, már csak azért is, mert HAVONTA pár olvasó meglepetésben részesül! —nem, nem a Librea-lady „dolgalra” gondoltam...), pl. PROGRAMOKAT IS küldünk nekl, stb. Gondolom érdekel Titeket a dolog, annyit meg hozzáténnék, hogy az újság „fűlakájával” PROKY, a Tehénészeti Főliga tagja, klemelten foglalkozik...

A szokásos ökörségek elkezdése előtt: MEGASORRY! azoknak a ezenvedő alanyoknak, akiknek nem jutott(ak) még vissza a kazettá(ik)juk vagy/és leme(zelk)zük. Sajnos nem volt arra időm, hogy MINDENKINEK válaszoljak, meg a „ezekot” formában sem, mert vizsgáim vannak, meg lehet, hogy újfent klrúgnak. Egyébként is ISZONYATOS mennyiségű levél, csomagocaka, etb. jön, hát meg így... Aki kíváncsi rá, annak elküldöm az egy heti adag fényképét (PLUS4 SAROK, PC-image). Megértéseketek előre is KÖSZÖNÖM!

BATTERY 2. (TCFS)

PROKY bácsi volt Ollan kedves, hogy lenyomatta a BATTERY 2. kiegészítést, a CoV 1993/július Különazamban már volt egy általa készített tärkép és cheat. Leírta, hogy soha nyaggatták a játékkal kapcsolatban, ezért most leadom az anyagát... Miután az intrót végigéleztük és elgyönyörödünk a Terminator 2.-ből átdurrantott effektben, belömes zúmmogás mellett kiválaszthatjuk, hogy melyik űrhajóval kívánunk repülni. A gépek neve alatt a logyveleink kapacitása is fel van tüntetve. Az egyik űrhajó ismert a Battery 1.-ből, a másik droht erre a küldetésre lett kifejlesztve. Remélem nem probléma, ha kiasszátok a témáim az írását... „Sok mondanivalóm az első három pályáról nincs, csak tippek:

- a 'kockatöglés' talak csak G logyverrel löhetők ki
- a kapcsolók csak M, W és L logyverrel működtethetők
- a kapuk a megfelelő kapcsolókkal nyithatók
- az S logyver használataival pár másodperc sérthetetlenek leszünk a lövedékek ellen, ilyenkor a hajó villog
- a tärképen a LEVEL3. leírati nyíl valójában a LEVEL2-re visz, az űres pedig a LEVEL3-ra...

A negyedik pályán a generátor, ahol is annak indítási kódját kell megfejtenünk, Ollán módon, hogy a moztikképemen látható alakzatot leutánozzuk. Ez úgy történik, hogy a kétoldalt látható lufi órált iramban körbe-lövedőzzük.

Jelölések:

Betűk és számok. koordináta beállítás, lövedékek aktiválható, mint minden jelölés: klrakható kép
PP. personal picture (személyi kép), az a kép, ahol tartunk

A számok alatt lévő jelölésbe löve a beállított koordinátájú pont szomszédjának színértéke eggyel nő. Kezdetben ez 0, azaz a pont fekete. Ezután piros, majd kék, azután sárga, végül fehér lesz. Ezután újra kezdődik előlől a sorrend. Ezzel a módszerrel kell kiragaszgatnunk a mintát. A H és a PP váltogatásával gyönyörűen klrakhatjuk, majd megkuksizhatjuk az ENOSEQUENCE 1. végül nevünk a RANK SCORE LIST-be írhatjuk... Végezetül még két apró programról, amely 'hozzátartozik':

BATTERY 2. CLEANER vagy RANK SESET

Az első az on művem, a második TCFS-é. A lényeg ugyanaz, a RANK SCORE LIST-t törlök, ami hasznos lehet, ha előttünk már 10-20 ember játszott a végig, és nem jut hely az első sikeres 150 pontunknak. Lényeg: RUN (—igen, a lényeg a rumi YA...), utána berakni a programlemez, majd SPACE.

BATTERY 2. TRAINER (TPSH)

Ugyan lementen a CHEAT-ok is, de az SÖKKAL JOBB! Minden örök, semmi sem logy el, sérthetetlenek vagyunk a lövedékekkel szemben, ráadásul arról a szintről kezdhetünk, ahonnan akarunk... RUN után SPACE és jönnek a kérdések:

1. Hányadik szintől akarsz indulni (1-4)?
2. Melyik űrhajóval kívánunk repkedni (—egy utolSHOW) (1-2)?
3. Kell-e 1541-es gyorsító (Y/N)?

...és már mielőtt is a B2 program-lemez, azután GAME!

Külön kiegészítés, hogy készül a BATTERY 3. is, pár dűde már adott hírt arról, köszönöm Nekik és természetesen PROKY vő-társnak is

ERIK THE VIKING (PIGMY)

...valami elkezdődött a CoV#19. ben, valami időltatódott... a CoV Evkönyv '93/94. ben (—még megrendelhető! Többek, csak tessék! Ha plusznégyesed van, és nem herpeszed, akkor nem árt beazerezni! Ugyanis eme játék csodálatos leírásán

kívül van benne EGY TELJES BARO'S TALE III. leires, tüképpel! Meg LASER SQUAD „utolsó rugas? OKI”, 30 Pool, stb.), ugyebár egy kis kacsással. „Ugyebár egy kis kacsással időltatódik” az a „valami”, ami nem más, mint Erik barátunk kinszenvedésel, egy képekkel teli, angol nyelvű ADVENTURE, természetesen kezettán as lemezen. Szóval ott tartottunk, hogy elcsörtük a madártól a karperecet és a paleat és leléptünk, stb. Miután leporoltad az adat-hordozót és betöltötted a CoV játékköltést (—hanemakkor)...

Kissó gyorsabb leszek, mert nincs elég hely Tehát S, N, W, N, 5x W, S, W -a homokos (—no comment) partra értünk. Megeshet, hogy menetközben találkoztunk egy dollinnal, sőt mindenképpen találkoztunk vele, akkor: GET FLASK, O, FILL FLASK, I, DROP FLASK. Keressük meg Mr. Kó Fa-l (—ne találjunk áttal Bocs.) - O, N Rázzuk fel... SHAKE TREE, GET FRUIT, S, I, E, S, S, E, S, 3x E, S, S -egy kis tö mellett csónakázunk. Kétúró alkalom a kófa... ill kófa növesztéshez: GET STEW, OET SPADE, O, E, FILL STEW, PLANT FRUIT, EMPTY STEW, a gyökereket vegyük fel -GET ROOT és húzzunk tovább W, I, D, DROP ROOT, U, U, GET STICK, D, O, E, THROW STICK, a bafeszkódó amulettel vegyük fel, OET AMULET, menjünk a toronyba, I, U, U, GET RING, D, O, O, W, I, N, N, E, N, E, N, W, N, N, W, W, WEAR AMULET, DROP EVERYTHING. Az amuletról annyit, hogy ha megdorzoljuk, a hajóra teleportál minket. Most a sziklás paron vagyunk, gyérünk megjelni Feyt istennőt (—Feyn! e nőn? Ha ióik a tőgyel, nem bánom!): O, U, W, W, PULL TAPESTRY (marha vicces húzást, de akl már játszott LEVEL9-játékkal, annak ismerős lesz az ilyen), N, E, N, N, W, S, OPEN DOOR, S, OPEN CUPBOARD, EAT BEAN -a bab nem a „szokásos” effektusokat fogja meghozni, úgy látzik, EZ úgy működik, mint egy POPEYE nevű kalandor esetében a spenót, erősebbek leszünk, több cuccot tudunk magunkkal vinni! GET EVER, PULL EVER, D, I, S, S, E, OROP EVER, GET WOOD, GET KINDLINO, GET WHESTONE, LIGHT WOOD, I, D, GET SKATE, DROP WHETSTONE, GET KINDLINO, U, O, 3x N, W, O, PULL PLUG, E, 4x S, I, S, S, E, 4x S, W, S, E, 4x S, W, N, W, OROP EVER, U, GET SCALES, GET BRACELET, O, O, N, E, N, E, GET CAT. „Kissé” gyorsan mentek a dolgok, de se-baj. Eddig felcsapott minket a víz, el-aulyesztettünk egy jéghegyet, és megörkez-tünk egy városba (JARVIK). Most a macskáért kérnek egy adag ezustot a norveg órák -a nyakláncot kell odaadni, de előtte meg

A sarok sarka

(ez a szöveg
25 % kedvezményt biztosít
Plus/4 programok felvételén
esetén)

kell mární, mert a kis kampósorúak nem hiszik, hogy annyit: WEIOHT BRACELET, GIVE BRACELET, GET CAT, 4x S, I, O, DROP CAT, U, 3x E, S, S, W, S, W, S, W, S, S, 3x E, S, S, E, N, E, E, O, E, E. Az ányókos öböl után értünk el egy szentélyhez, itt a hírhű ligurák imádkozni szoktak: KNEEL PRAY, Rimánkodásunk NEM talált süket túlékre, kinyílik az ajtó (—azokban a kocsmákban, ahol már ISMERNEK, ezímen így működik a dolog...), I, E, GET EVER, W, OPEN OOOO, O, S, W, I, GET JAR, D, TIE CAT (szadizmus), DROP JAR, U, GET WHETSTONE, LIGHT CANOLE, DROP WHETSTONE, W, U, GET BAG, D, OPEN BAO, OPEN BAG, I, W, S, W, S, 6x W, S, W, S, W, DROP BELL, -BAG, -BOOK, GET CLIPPERS, WEAR HELMET, O, E, NW, E, SE, N, D, O, E (érdemes megvizsgálni a törpéket...), GET BEARD, GET BEARD, DROP CANDLE, GET FLASK, -JAR, -ROOT, U, GET SPITTON, O, 4x H. Ekkor AL KWASARMU-hoz kerülünk, aki már beszélt valami varázsfőzetről. Végül is ezeknek a cuccaiért is kolbászoltunk nem ártana neki odaadni. Szóval megkérdezi, hogy megvannak-e a stuffok, természetesen YES, éppen megfelelő előkészítet gyűjtöttünk össze (név szerint, a törpéktől, akik "természetesen" nőt voltak, medvelem, az más hozták beült a játék elején, hogy gyökér, "rű" egy dolog, a macska mozgásának a hangja, mikor megkötöttük a cicust, a korszoba került, halálfograt, a dollitól és egy kis madárkópot, az utóbbit is IOH megkaptuk a sástót. Nóna, elkészül a varázs-

cucc: GET RIBBON, 4x S, I, E, W, W, N, W, N, N, 3x S, O, 5x W. Ah! Itt van Fenris barátunk, aki elrabolta a családunkat! Szadizmus, miatta kellett ennyit szenvednünk ezzel a qrva játékkal! Próbálkozásaink közül a TIE FENRIS a megfelelő (sajnos). Ezután olvashatunk egy feliratot. Egy találós kérdés. Mivel elfogyott a sör és az összes pla, ráadásul Fenris-t csak megköztöm, ezért nem mondom meg rá a megoldást, majd mindenki kitalálja! Természetesen EGY DOBOZ SÖR klengesztel (—magyarul akh érdekelt a megoldás, v. nem tudja kitalálni, az küldjön egy sör és egy válaszborítékot!)... ha megvan a megoldás, akkor OPEN DOOR, W. Kész, vége, a következő adventure-leírásig...

FLIPPER EDITOR (TCFS)

TCFS bátyó '92. VII. 25 -re elkészült ezzel a flipper-szerkesztővel. Nem rossz dolog, egyetlen hibája, hogy nem tud kimenteni pályát. Az introban található rövid intóból még kihámozhatjuk, hogy a Joy 2. portól működik és a játék teszteléséből az ESC-pal tudunk kilépni. PROKY adott egy kis leírást, ezenkívül már régebben én is elkészítettem, azért lemegy az anyag... vágjunk a középsőbe, a jobb azélen található ikonok leírása a következő:

Kéz. Ezzel tudjuk az elemeket pakolni a pályára. Gondolom mindenki játszott már flipperrel, ezért nem írom le, hogy mi micsoda. A rátekés úgy történik, hogy odahúzzuk az elemhez megnyomjuk a tüzet (ráclickelünk) és ameddig akartuk vinni, addig húzzuk a joy-t, miközben föllemtosan görcsölünk a tűz gombon;

Nyíl. A fontosabb eltolási pontokat jelzi a pályán leghér színnel. Ez azt jelenti, hogy magát a pályát alakíthatjuk. Alakítás után mint az elemek mozgása,

Oló. Ezzel egy egész atolási pontot vágunk ki, megszüntetve azt;

Kalapács. Ezzel visszahozhatjuk ill. bejélelhetünk egy atolási pontot;

Ecaet. Háromfajta színnel festhetünk, click és beszínázi a kijelölt részt;

Festékasdobozok. Ez az a három szín, amikkel festhetünk;

Flipperütő és labda. Elkezdhetjük a játékot az aktuális pályán. Ebből lehet visszalépni a szerkesztőbe az ESC billentyűvel;

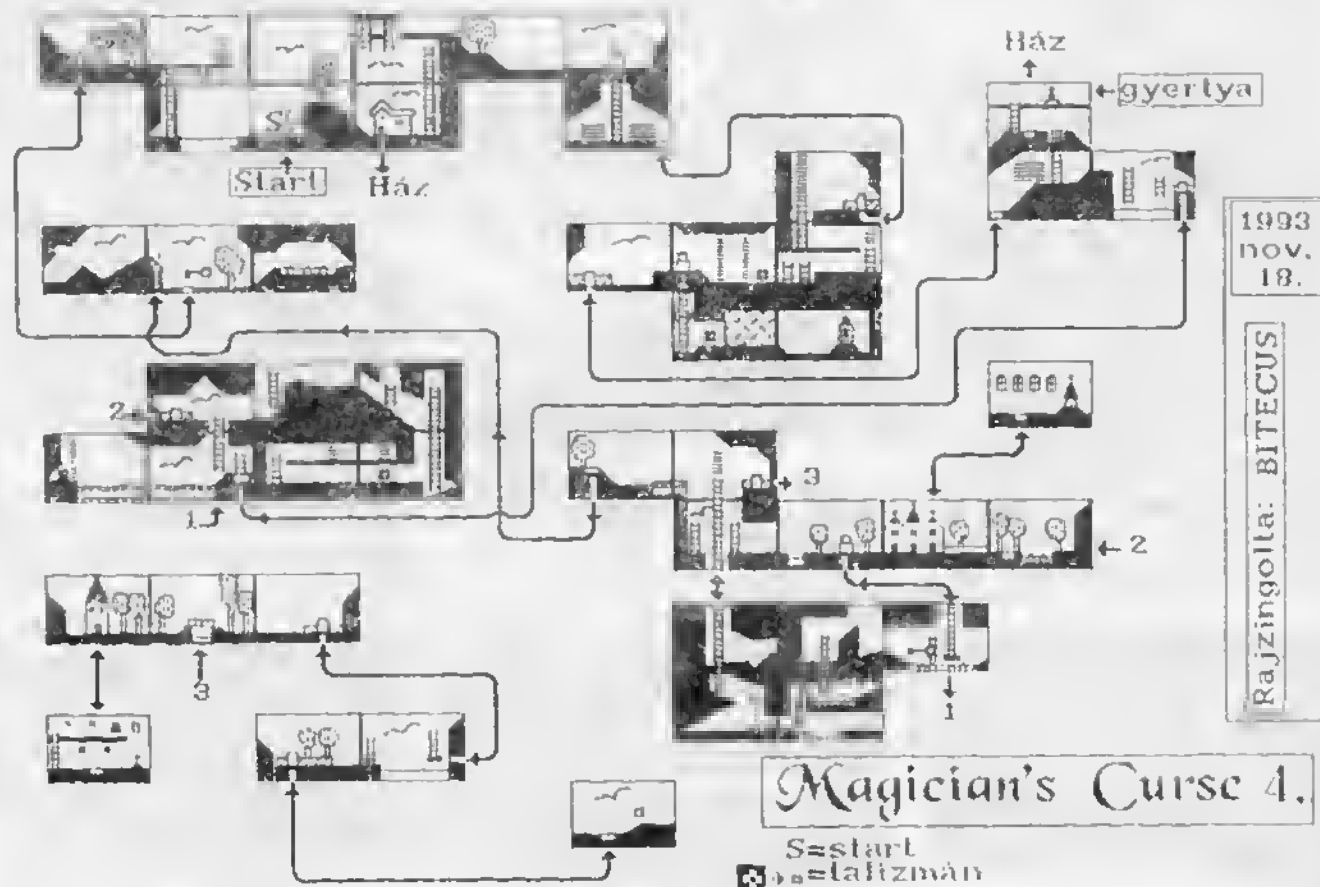
Nagyító. A pályán megjelenik egy négyzet, ezenkívül egy kis ecset (festés) ikon. A négyzet mozgatható, az éppen aktuális rész kinagyítva látható a pálya mellett, képernyőpontponken; rajzolhatunk a pályába, -ra. Alul három festékasdoboz és egy klópás-ikon jelenik meg, a funkcióik közérthetőek;

Labda. A flipper és a labda állapotát állíthatjuk be. GRAVITY: gravitáció, SPEED: sebesség, KICK: ütési erősség, ELASTICITY: rugalmasság.

Az utolsó két ikon a kimantással kapcsolatos, ezek nem működnek (felagyás), seméltőleg lesz egy Olán varáz, ami képes kimenteni, de így is egy COOL! OAME. Ha egy kocsmában nem volt volna le egy óráig, hogy dilettáns és „amateur” vagyok a témában (flipper), akkor meg sok(k)at is játszanék vele — sajnos nem vagyok flipper mánia, mint GETTO barátom, ezért csak szomorúan nézegetem, egy sörrel a kezemben, ohogyan játszik (—azért deri-dobálni és bilárdozni almagyakt)

• Jahny®™ (Simon János)

Magician's Curse 4. (Creator: Szabó Sándor, Mezőberény)



BARBARIAN (C64)

Először manjunkt a gnómhhoz (É, K, K, K, K) és rügjuk mag. Elejt egy tört. Menjünk oda az öregemberhez (NY, NY, D) és használjuk a tört. Ezzel klszabadítottuk a köteleket visaló öreget, cserébe kapunk egy szobrot. Most menjünk el a kötömbhöz, (K, D, D, NY) és használjuk a kőszobrot. Megjelenik egy varázskard. Ezt rögtön magunkhoz vesszük, és tesszünk egy látogatást az (É, NY, D). Itt használjuk új szerzeményünket (kard). Erre fogja magát és kettőhasad, valamint kapunk tőle egy ócska gyűrűt, amit elviszünk a mágushoz (MS, lőtuningelni (E, K, K, K, D, K, K, Bstef) Na, mostmar van egy csontvazharcos ellen (is) használható gyűrű, amit ki is próbálunk (NY, O, NY, NY, NY, NY, használ).

• Turcsányi Tamás, Hort

Kisértetkastély (C64)

Kezdetben egy kunyhóban vagyunk. Vizsgáljuk meg a polcot, majd vegyük fel a vaskulcsot (V POLC — 5%, F VASKULCS). Menjünk ki (KI). Itt lökjük odébb a követ, majd vegyük fel a rézkulcsot (LÖK Kő — 10%, F RÉZKULCS). Cammogjunk keletre. Itt vizsgáljuk meg a tavat és vegyük fel az úveget (V TÓ — 15%, F UVEG), majd menjünk északra (É). Itt pihenjünk egy kicsit (VAR — 20%). Ismét észak. Egy alvó zombit találunk. Ne nagyon piszkáljuk, mert lelébrad és alfogyaszt, inkább nyissuk ki a kastély kapuját és látogassunk be (NYIT KAPU RÉZKULCS — 25%, BE) Egy folyosón vagyunk. Nyugatra is, keletre is egy ajtót találhatunk. Először látogassuk meg az utóbbit (K). A vendégszobába pottyantunk. Vizsgáljuk meg a szőnyaget. „Egy helyen mintha kipúposodna.” Ahá, akkor HUZ SZÖNYEG — 30%, F GYURU. Menjünk a hallba (NY, NY). Nyissuk ki az ablakot és vizsgáljuk meg az ablakpárkányt (NYIT ABLAK, V PARKÁNY 35%). Egy úzenetet találunk (OLVAS UZENET). Megtudjuk, hogy pókháló közelében nem árt, ha nálunk van a buzogány. Csukjuk be az ablakot, nehogy megfázzunk (CSUK ABLAK — 40%). Most már mehetünk Innen, mondjuk a könyvtárba (K, E, NY) Itt kopogjunk a koponyán, és húzzunk ki egy könyvet (KO. POG KOPONYÁN — 45%, HUZ KÖNYV — 50% — NY). A kincstárba jutottunk. Vegyük



ADVENTOUR

fel a lámpást és a pénz, majd menjünk a feyverszobába (F LAMPAS, F PENZ, K, K, E, K) Miután felvettük a karót és a buzogányt, menjünk 2*nyugatra. Itt vegyük fel a kőst és menjünk a lépcsőházba (K, O, K). Itt menjünk fel az emeletre (FEL). Ezután bandukoljunk 2*nyugatra. Itt vizsgáljuk meg a kandallót (V KANDALLÓ — 55%). Megtudjuk, hogy a farkasember nem szereti a csontgyűrűt. Jó tudni! Látogassunk el a kápolnába (K, E, K). Vegyük fel a keresztet és szenteljük meg (F KERESZT, MART KERESZT VIZ — 60%) Ezután töltsük meg üvegünket egy kis szentelvízzel (TÖLT UVEG — 65%), Menjünk a konyhába (NY, D, K, LE, LE) Ideje volna megtudni, hogy késünk rozsdamentes-e (ÖNT VIZ KES — 70%)? Menjünk a kamrába, vegyük fel a lohhagymát és nyissuk ki a vasajtót (NY, VF HAGYMAT, NYIT AJTÓ VASKULCS, BE). A kincskamrában vagyunk. Marssuk bele a buzogányt a forró olajba (MART BUZOGANY — 75%, D). Egy ronda pók állja az utunkat (HASZNAL BUZOGANY — 77%).

Hm... Úgy látszik, nem szereti a forró olajat (D, KI). Egy erdőben kőszálgatunk. Együnk egy kis málnát, majd vegyük fel a kalapácsot (ESZIK MÁLNA, V BÖKÖR — 80%, F KALAPACS). Menjünk keletre. Oh, egy farkasember. Ajándékozunk neki a gyűrűt (AO GYURUT — 85%). Szegény! Elszaladt. Törjük szét az utána marado kristályt (TÖR KRISTÁLY — 90%). Most menjünk a torony-szobába (K, K, É, É, BE, É, K, FEL, NY, É, NY). Egy koporsót találunk, nyissuk ki (NYIT KOPORSÓ). Oppá, egy vámpír! Probáljuk lelőzni! (AD KERESZT — 91%, AD HAGYMA — 92%) Ezután szűrjük bele az ezüstkést (SZUR KES — 95%). Még mindig el. De, már nem sokáig. (SZUR KARÓ — 97%, UT KARÓ KALAPACS — 98%). Na végre megpakkant. Csakhogy közben a kastély omladozni kezd. A tennő az Alvilág urából már ismerős lesz (FEKSZIK KOPORSÓ — 99%, CSUK KOPORSÓ — 100%). The End.

• Fekete Zoltan, Kecske-mét

Blooddreams (C64)

Itt következik a BLOODREAMS leírása, ami egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Legjobban a Rákai-lele stuffokhoz tudnám hasonlítani (Bosszú, Új vadnyugat). Talán grafikaiilag egy kicsit túlszárnyalja ezeket, de a történet „könnyű”. A programot egyébként a JUNTO programozói gárdája készítette (legalábbis az intróból ez derül ki), és elég jó munkát végeztek. Persze az nem vonatkozik a játék történetére ami — mint már említettem — morbid. Kazd-juk... A játékok elején szobanokban vagyunk. Látunk egy hullát. Kutassuk át, vegyük fel a konyhakést. (V HULLA, F KONYHAKES) majd menjünk ki (NY) Itt találkozunk télapóval, amint a hallban diszt a karácsony-

fat. Következő lépés: (GYILKOL TÉLAPO). Kutassuk át, vegyük fel a díszszalagokat. Majd (V KARACSONYFA). A fa alatt ajándékokat látsz (V AJANDEK), vegyük magunkhoz a pisztolyt, a káziágranátokat, és menjünk ki a kijárat ajtón (NY). Egy É-D irányú utcára kerüünk, ahol egy verekedést látunk. Ha nem akarunk belekeveredni, akkor menjünk előre. Menjünk be a kulkereskedésbe (BESZEL ELADO), érdeklődjünk az áruról. Azt mondja gázspray érkezett. Mivel nincs pénzünk (AD KES ELADO) Valódi svédacél! — kiált fel, és ad rögtön az áruból. Menjünk ki és mivel előre már nem tudunk menni, menjünk a verekedéshez. HASZNAL SPRAY Ket lickó elűtött, egy el

lővődt V HULLA. Ja... toltanyeket találunk. A következő lépés: (TESZ TÖLTÉNY PISZTOLY) majd irány észak. Nehány kononert találunk itt (szemetes). (V KUKA) egy elemet találunk. Menjünk északra, és a kereszteződésnél délre. A változatosság kedvéért itt vegyeskereskedés van. Menjünk be, lökjük le az eladót. Vegyük fel a lámpát. Majd (TESZ ELEM LAMPA) Menjünk ki, majd addig keletre, amíg a szennyvizcsatornába érünk (GYUJT LAMPA, LE) Ez egy NY-K-i csatorna. Itt sok hülyeséget ne csináljunk, mert a patkányok csökkentik az életarót. Inkább addig menjünk NY-ra, amíg „érdekes rapedest” nem látunk a fa

lon. (V REPEDÉS). Kiderül, ez egy trükkös ajtó. (BE). Itt van egy krs akadály. (LÓ ÓR) Látnunk egy asztalt. Először (V FAL) Résztesongót látnunk... (TÖR CSENGŐ). Most már foglalkozhatunk az asztallal (HOZ FIOK). Egy számot látnunk rajta (az tesz a

számzár kódja). Az északi ajtó, a bizonyos számzár. (NYOM GOMB). Irjuk be az RND számot majd: (E). Jé, egy hangár! Északra egy helikoptart, nyugatra egy sportgépet, és keletre egy hidroplánt látnunk. (K). Itt találkozunk a gép pilótájával

(RÜG PILÓTA). Beszállyunk, és az utolsó lépés (INDIT HIDROPLAN). Megszabadulunk az alvilág és bűnözés szigetéről. Hát ennyi....

• Kristi Árpád, Veszprém

BAT tipz (C64)

A CoV 18-ban valahol ott fejeződött abba a leírás, hogy bamentünk táncolni Lydiához, azután merhára nem tudunk mit kezdeni magunkkal. Nekéremszépen: Joy-rángetás helyett vegyük elő a G12 számítástechnikai műszerész képestésünket; szedjük szét a joyt, majd tehénkedjünk rá egyszerre a jobb és bal érzékelőre. Hoppá! Ezt hívják Otto's Messtable Dance-nek. (Ezt a spellt egyébként három fejlesztettük ki, ön, a Gyula meg az Otto, a Tóth Ottó, de végül utóbbi lett híros vale). Izé... szóval Lydia teljesen la van ájulva, és felajánlja, hogy velünk jön. Na jó, jöhetsz... Császkáljunk egy kicsit a faluban és mutogassuk meg a szembejövőknak *Mengo* hologramját. Előbb-utóbb valeki fel fogja ismerni. Őt ti zessük le egy ötvenes erejéig, erre megmondja, hogy *Merigo* hajlani egykor a Xfo klubban lesz. Keressük meg a klubot (mire megtaláljuk biztos legalább negyed kettő lesz). Ahogy bejön *Merigo*, egy „Dobd el a patkányt, te piszkos revolver!” — kiáltás kíséretében löknek agyon. (Ha jól emlékszem,

ezt a patkányos poént egyszer már elsütöttem egy NEWS-ban, de seba! Ez ügyis ki-fejezetten a Homár kedvéért volt.) A hullat átkutatva egy kulcsot találunk. Negyszerű, akkor most elmehetünk a zsilipkamrához, hajót bérelni. Hmmm... hát pénzünk az nem nagyon van (milyen jól szimulálják a valóságot!), de Lydia aktivizálja magát, és megadja egy gazdag ismerősének a telefonszámát. Menjünk vissza a starthelyre, és hívjuk le a számot...

Minő meglepetés, Lydia barátja nem más, mint *Jockey Ewing* (csak valami időtlen görög álneve van): Menjünk el *Jockey*-hez (ott a háza a Xfo klub mellett). Szimpatikusak lehetünk a fickónak, mert ad egy rakás pénzt, Lydiának meg egy nyakláncot. Akkor most LEAVE SELENIÁ! Hallhó! Szóval menjünk a hotel mögötti romhoz, ahol a lejáratot a néhai *Merigo* kulcsával tudjuk megnyitni. Ugorjunk fel a mobytrack-re és lárn a labirintus! Néhány napi bolyongás után egy vezérlőpulthoz érünk, ahol egy hirtelen ötlettől vezérelve megkérjük Lydiát, hogy ...

izé... szóval dugja be... hmmm ... abba a lyukba... óóó... ja, hogy ez a CoV és nem a Penthouse? Az más. Lydia máris beteszi a nyakláncát a kezelőpulton levő nyílásba, és máris egy radarvezérlő-kártya beldog tulajdonos! vagyunk. Mehetünk vissza a felázlni (te sem jegyezted meg, mire jöttél le, ugye?).

A zsilipkamrából menjünk be, ahol egy hatizenkettes kollégát találunk, aki mindenféle intokkal dobálja felebarátait.

Máris mehetünk drog-ot bérelni. Kövessük a nyílacska jelezte irányt. Miután véglegesítjük a Shooting részt, megérkezünk EPSILON STATION-ra. A kezdetek azt nyrsuk ki a 612-es infoja alapján (Gyk: az 'L' a bal oldali, az 'R' a jobb oldali gombot jelenti.) Ezután már csak az a dolgunk, hogy legyilkoljuk a főrosszfiát, és máris csupa Happy End lesz a monitoron... Ennyi.

• HANCU, Véc City

Holiday Games (C64)

Bár a *Magic Disk* álltalában lamer cuccokat ad ki (pl.: *Gildad Ago*), ez a progi túrhetőre sikeredett. Mint a ciméből is kiderül, a vakációkban folmerülő „nehézségeket” kell megoldani. Now, lemme jee... Ja, a progi természetesen óhtelen németet használ:

1. Packen

Pakolás. Minél több cuccot kell adott idő alatt a kocsiba tenni. Persze az aszóny sam rest „segíteni”: mindig újabb és újabb cuccok sorakoznak a ház előtt.

Joy jobbra-balra: mozgás
tűz+le: csomagot felveszi
tűz+fel (autóval): csomagot berekja a csomagtartóba

2. Tauchen

Merülés. Ha a joyt lefelé húzzuk, hősünk megkezdi a merülést, majd UTEMES fel-le rángatással tudunk még jobbb úszni. Ha sikerül megfogni egy kagylót, ússzunk gyorsan a felszínre. A levő foglyán! **Jobbra-balra rángatás = lélegzés**

3. Köpködés

??? Ez az országos köpködő-verseny. Rángassuk a Joy-t jobbra-balra, majd ha kidőglött a karunk, húzzuk a fent látható nyíl irányába (+tűz). Elvileg világosúcsot jövőkünk.

4. Schwimman

Úszás. Emberünk első úszólocként művel. A joy takerésével tudunk gyorsulni.

5. Flischen

Horgászat. Joy jobbra-balra mozgásával tudunk mászkálni a stégen. **tűz+jobbról balra takerés:** kukac felhúzás **tűz+balról jobbra takerés:** kukac leengedés
A halat automatikusan megfogja, és felhúzza. Vigyázat: a kukac egy idő után megfulad.



Tökös Mákos

6. Tanzen

Tánc. Forgetegas RAP — TECHNO táncot kell a helyi dizsiben bemutetni. Mozsások

fel: láb és kéz szétengedés
le: ugyanez, csak nagyobb fokozatban

balra: csak balra kéz és lábemelés
jobbra: csak jobbra ugyanez

tűz + fel: ugrás

tűz + fel: torpaszigrás —> *ggra asés
tűz + bal v. jobbra: fordulás

Ezeket kell kombinálni, minél látványosabban.

Összességében cool a stuff, csak túl könnyű, és minden pályát összekapkodták már sportjátékba. OK, ilyen még jöhet! Es van kazira is, persze.

• Domokos Márton, Bp.



Golf Master (C64)

Ez egy ósrégi golf program, ennek ellenére szerintem nem is sikerült olyan rosszul.

Miután betöltöttük a programot (1 frle-os, kazettások örülhetnek) rögtön lejött ugorhatunk a következő menübe:

Start Game — start

Player — játékosok száma (1-4)

Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: **Novice** (kezdő), **Amateur** (amatőr), **Professional** (profí).

Competition (bajnokság) és **Training** (edzés) közül választhatunk. Bajnokságot csak 2 vagy több játékos esetén érdemes játszani.

Holes — a lyukak számát állíthatjuk be (1-18)

(Ebbe a menübe egyébként bármikor visszatérhetünk 'RUN STOP/RESTORE'-ral)

Ezek után máris következhet maga a játék:

A képernyő legnagyobb részén a pálya felülnézeti képe látható. Fölötte egy halom ikon felirat stb.

A bal felső sarokban lévő akármint látjuk, hogy milyen irányba logjuk elütni a labdát. Mellette felül azt az ütőt, amivel ütni fogunk. Az alatta lévő sáv az ütés erősséget mutatja.

Ezek mellett nyolc kis ikon van. A bal felső kettővel ütőt választhatunk. Utót mindig attól függően válasszunk, hogy milyen területre ütöttük a labdát. Homokgödörben (bunker) a „wedge”-t használjuk.

Fairway-on és **rough-on** a „driver”-rel tudunk a legnagyobbban ütni. A lyuk közelébe (**green-en**) „putter”-rel pofozzuk a labdát. A többi vas és fa ütőnek én spoc nem sok hasznát vettem.

Visszatérve az irányításra a nyolc kis ikon közül a jobb felső kettővel az ütő irányát, a bal alsó kettővel az erősségét állíthatjuk be.

A golfball-dával üthetünk, a mellette lévő nyílal(?) egy másik pályát választhatunk (össz. 18 van). A jobb felső sarokban lévő feliratok felülről lefelé: a pálya „sorszám”, az ütőseink ezen a pályán, az ütőseink összesítve

• Simon's Soft, Pápa

DUNE II. kiegészítések (Amiga, PC)

- A Missile Tank rendes neve Missile Launcher.
- Elértem egy másik rangot is „Ruler of Arrakis”.
- Gyalogságot nem érdemes építeni, csak max. az elején. (3-4 küld.) Utána a tankok könnyen eltaposkák.
- Falat csak a 4. pályán érdemes építeni. Utána építsünk Turret-eket.
- A turretnak van energiája, sőt logyasztása is.
- A gyalogosokon és a Missile Launcher-en kívül a többi egység nem tud átlátni az épületeken.
- Ha az allenséges épület mögé állunk, és a másik oldalán van az ellenfél, az okozd lődni, és persze hogy az épületet találja el.

- Ha nem építünk Refinery-t nem tudunk Factory-kat létrehozni.
- Ha nem építünk Light Factory-t, nem tudunk Heavy Factory-t építeni.
- Nincs Siege tank csak Heavy Siege. A H. Siege tankot viszont a combból fejlesztjük ki.
- Hogy Missile Launcher-t és Mov-t kapjunk, fejleszteni kell.
- Nem tök mindegy, hogy melyik pályát választjuk, ha befejeztük a feladatot, mert a pálya (terep) más lesz.
- Nem tudom, miért használja a „sajnos” szót a leírás (Cov 34, 13.0.2. bek. „őket sajnos nem...”) amikor a gyalogság nem jó semmire.
- Először inkább a Spice Silót vagy a Wind Trapjait lőjük szét, mert így nem lesz

- pénze semmire, ill. nem kapnak áramot az épületek.
 - Ha egy profi elkazdi nézegetni a Scenario.pat.-ot talált 1-2 érdekes dolgot.
 - Lehet, hogy nem más a verzióm, de a pénz nem így kell átlátni: Mentsük ki az állást, és jegyezzük meg a kezdő és a pillanatnyi creditet. A DISKEDIT-ben kapcsoljuk be a hex. conventatort, és írjuk be a decimalba a 2 megjegyzett értéket külön-külön. A hex-ben meg fog jelenni 2 hexa érték pl. 5 DC vagy 1213. Fordítsuk meg DC 05 vagy 1312. Kapcsoljuk be a Find-et. Írjuk be a hex-be az így megkapott számokat és kerastessük meg. Írjuk át ezen a 3 helyen Pl. FF FF és kész.
- Special Thanx for Gary az ötletekért.
- Tóth Nándor, Gyöngyös

Gunship 2000. kiegészítések (Amiga, PC)

Ez egy kis(?) reagálás a Különszám GUNSHIP 2000 leírására. Először is: Amit ott F.C.S. leírt, az nagyon szép, nagyon jó, de azt hiszem, hogy ha csak annyi lenne, a prg. senki se venné meg. Legfontosabb gyakoroljunk annyit az APACHE-on, amíg elíté fokozatban is végig csinálunk 1 küldetést. Ekkor SINGLE mód. Csináljunk végig pár küldetést (természetesen ELITE-n), és csodák-csodája, előléptettek + ránk sóztak 4 embert, hogy 5-ösben repkedjünk. MODE: MULTIPLE. 5-ös kötelékben csináljunk még pár küldetést, majd mikor már az APACHE LONG BOW-vel is mehetünk (2-3 előléptetés után) válasszunk a CAMPAIGN módot! Vigyázat! ekkor néhány gépet, fegyvert nem vihetünk magunkkal, és ez néha lehetetlenséget okoz. (Pl. a feladat felszedni 1 osztagot, de a BLACK HAWK-kal nem mehetünk... ha érdemes) érdemes azokat a küldetéseket is visszautasítani, amiben nincs LONGBOW APACHÉ, vagy COMMANCHE GUNSHIP, valamint HELLFIRE MMW, vagy HELLSTREAK rakéta. Jóhat a KILL'EM ALL vagy a SEEK N' DESTROY! Ha végigcsináltuk az egész campaign-t, akkor nagy ünneplés stb., mehetünk Európába campaign-re. Ha ezt is legyőztük....

Na jó, jöhetnek a helikopterek (sorrendben).

LONGBOW APACHE: Best, 30 mm gépágyú, 8 km-es Hellfire...

COMMANCHE GUNSHIP. Előg jó, hát-ranya a krs mennyiségű legyvelezés, a 20 mm-es gépágyú 500 löszörrel, viszont ott a lerázhatatlan HELLSTREAK.

APACHE: Ez is előg jó, de síma hellfire-rel rendelkezik.

A többi a BLACKHAWK-on (személy es cargo szállítás) kívül felejtük el!

Fagyverek. Lehetőleg az alábbiakat használjuk: HELLFIRE MMW, HELLSTREAK, SIDEARM, STINGER. Ezek helyett megteszi a síma HELLFIRE (1,2. rakéta helyett), STINGER helyett SIDEWINDER. A SIDEWINDER jobb, de bazi nehéz.

Kezelés: 'F10' naw computer, itt lehet kijelölni a waypoint-okat. Az egyes helikopterek közt az 'N'-val.

A cargo, ill. SQUAD ledobásához szállítassuk le a BLACKHAWK-ot (Ne SIDEWINDER-rel) és D (a NAV. computeren)

A törlés billentyű = kivezető célpont.

Ellenlégék: Van belőlük pár, néhányról 1 kis into:

BHP-1: 7.62 G.P. (géppuska) + 73 mm-es löveg

BTR 50/60: 7.62; 12.7; 14.5 mm-es (az APACHE 23 mm-es bírja)

ZSU-23: aranyos 23 mm-es légvédelmi gépágyú!

JA-6 (GAINFUL): 3 géppuska + rakéta ráadásul mtrfaletapogató + radar

SA-7 (GRAIL): infra kereses löveg

SA-8 (GEKKO): 4 géppuska, radar-kereső + rakéta + helikopterek stb.

Mindenki válogathat az aranyosak közül, én az JA-x-eket, és a ZSU-23-at ajánlom első célpontnak.

A játékkal egyébként utoljára 1 1/2 hónapja játszottam, úgyhogy lehetnek eltérések, hibák, és biztos így is kimaradt egy csomó minden

• Burghard Tamás, Székesfehérvár

Blood'n Guts (C64)

Kezdetkor 4 harcos közül választhatunk. Célszerű Hawk-ot választani. Lássuk a „versenyszámokat”:

Tug of war: Kötélhúzás, a joy-t kell fel-le rangolni.

Alc drink: Ez egy CoVboy versenyszám (sörvászati), fol iszrk, aztán a joy jobbra-balra rángatásával tudjuk a nyelést segíteni. I.e. olvesszük a korsót a szájunktól.

Towerjomp: Le - elrugaszkodás; utána le - pörgés; fel - kiegyenesedünk (azért a talajra egyenesen kéne leérkezni.)

Pockooler: Kőgorgetés, a joy-t kell fel-föl gyilkolni.

Human Hit: Késdobálás, az emberkén lévő köteleket kell 3 x áttalainunk

Polefight: Egy krs bunyó; jobbra, le; ütősek, balra, fel, védekezés

Cat Throwing: Tűz-re kezdünk el forogni, a joy körbe-körbe tekerésével tudunk győzelni. A megfelelő pillanatban „tűz”, és repül a macska..

Mountain walk: Kötelen egyensúlyozunk egy szakadék fölött

Axe Throwing: baltadobás, Armwrack, orkander jobbra-balra joy — oldoklás

• Domokos Márton, Bp.

Programozástechnika

SINUS rutinok #2

A múltkor szomban azt ígértük, hogy most mutatjuk be a bittérképpel manipuláló programot:

```
*=$C000

PLOTS=36 ;a kirajzott pontok száma
SPY=1 ;a szinusz hullám 4 paramétere
SPY=1
ADX=8
ADY=8
A=$FB
SINX=$C700 ;a szinusz táblák kezdőcímei
SINY=$C800
SINXHI=$C900
X=$CA00
Y=$CB00
XHI=$CC00
YHI=$CD00
OLDLO=$CE00
RASTER=$FA ;IRO belépési pont (a képernyő megfelelő soránál)

LDY #0 ;inicializáló rész. Törli a bittérképet $2000-tól, és beállítja a megszakításokat.
STY A0+1

LDA #$20
STA A0+2
LDX #31
TYA
STA $FFFF,Y
INY
BNE A0
SEI
LDA #<IRO
STA $314
LDA #>IRO
STA $315
LDA #RASTER
STA $D012
LDA #$3B
STA $D011
STA $DC0D
LDX #1
STX $D01A
DEX
STX $D020
LDA #$19 ;$2000-en kezdődő bittérkép bekapcsolása
STA $D018
CLI
RTS

IRO LDA PX+1
CLC
ADC #SPX
STA W+1
LDA PY+1
CLC
ADC #SPY
STA VW+1
LDX #PLOTS-1
```

```
PX LDA SINX ;adatolvasás az x szinusz táblából
STA X,X
PX2 LDA SINXHI ;az x koord. legfelső bite
STA XHI,X
PY LDA SINY ;y koord. olvasása
STA Y,X
LDA PY+1 ;pozíció léptetés a cikluson belül
CLC
ADC #ADY
STA PY+1
LDA PX+1
CLC
ADC #ADX
STA PX+1
STA PX2+1
DEX
BPL PX

W LDA #0 ;raszterpontonkénti pozícióléptetés.
STA PX+1
STA PX2+1
STA PY+1
LDY #PLOTS-1 ;törölő ciklus. A régi pontokat kikörli az új kirajzolás előtt.
LDA OLDLO,Y ;a pontok címei az OLDLO/OLDHI táblákban vannak
STA K1+1
LDA OLDHI,Y
STA K1+2
STX $FFFF
DEY
BPL WA
LDY #PLOTS-1 ;az új pontok kirajzolási címeinek kiszámítása
STY $FF
LDA X,Y
AND #248
STA A
LDA Y,Y
TAX
AND #7
CLC
ADC A
STA A
TXA
LSR
LSR
ASL
TAX
LDA TAB,X ;a 320-as szorzótábla használata a pont sorának kiszámításához.
ADC A
STA A
LDA OLDLO,Y
LDA TAB+1,X
ADC #$20 ;a bittérkép $2000-től kezdődik
```

```
ADC XHI,Y ;a legfelső bit hozzáadása
STA A+1
STA OLDHI,Y
LDA X,Y
AND #7
TAX
LDA HATV,X ;a kigyújtandó bit kiválasztása
LDY #0
ORA (A),Y ;pont bekapcsolása
STA (A),Y
LDY $FF
DEY
BPL W
INC $D019
JMP $EA31 ;IRO befejezése
HATV .BYTE 128,64,32,16,8,4,2,1 ;2 hatványa:
TAB .WORD 0,320,640,960,1280,1600 ;szorzótábla
.WORD
1920,2240,2560,2880,3200,3520
.WORD
3840,4160,4480,4800,5120,5440
.WORD
5760,6080,6400,6720,7040,7360,
7680
```

A hosszú, bittérképes program már egy kicsit bonyolultabb, bár hasonló alvonal működik, mint az előző számban bemutatott sprite-os progr. A kirajzott pontok számát a PLOTS változóban adhatjuk meg. Alapállapotban, mikor az IRO a keretben fut, ez max. 36. Ez azért van, mert a program tudása közbeni raszterpozíció nem szabad, hogy a képernyővel egybeessen, mert ebben az esetben kirajzolná ugyan a pontokat, de mi nem látnánk, mert a monitor „kirajzolója” már elhagyta, nem jelenik meg ott, csak a következő körben. (Mindenkinek? — DoT) Kis csalási lehetőség azért van, mert a rutin először a szinusz adatokat állítja be, a képernyőt nem bántja, s ezalatt nyugodtan futhat a „képernyőn”. Így lehet, hogy képos a maximális, 98 pontból álló ábrát is megjeleníteni, ekkor az egész raszteridőt elhasználja (persze kicsi, 80 pixel magas hullámokat generálva oldható csak meg). Szóval azt, hogy melyik rasztersorban lépjen be a proc az IRO-ba, azt a RASTER változóban adhatjuk meg. Az SPX/ADX és SPY/ADY a szinusz paraméterrel, változtatásukkal sok érdekes dolgot érhetünk el, a SINX, SINY, és SINXHI a szinusz táblák kezdőcímei, amit a BASIC program generált. Azért kellett az x koordinátát két táblázatba lenni, mert a az ugye 0-319-ig terjedhet, ami jóval túl van az 1 byte-ban ábrázolható nagyságon (255). Fontos, hogy a táblák keres címei legyenek, jobban mondván, hogy a cím alsó byte-ja 00 legyen (az utolsó 2 számjegy. Ha valaki még mindig nem értendő).

• Soós Istvánnak & DoT

VIDEO-MAKER

Ez inkább 64INFO téma, mint programozástechnika, de olyan rovat nincs (egyelőre), ahol meg egy a videó téma az utóbbi időben elég felkapott lett, így ejtsünk pár szót erről az alkotásról is.

Videó sok figyelem! Most egy olyan program ismertetője következik, amellyel a videokazettákra rakhatunk klassz kis felirato-

kat, effektókat. Az ötletek egyébként Dukay Tibor, Budapesti olvasónktól származnak. Akkor ugorjunk is neki. Először válasszuk ki a video tartalmát. Miután beléptünk a lőménőbe, a következőket tehetjük:

1. Filmvágó azóvágófeliratozó: Ebből a következő menü nyílik:
'F1' - háttérszín,
'F2' - betűszín beállítása,

'F7' - tovább.

Nyomjuk le a 'SPACE' billentyűt, és már is kezdhetjük beírni a dumákat, összesen 99 sor. Ha végeztünk, akkor nyomjuk le a 'SPACE'-t, és visszakérülünk a lőménőbe.

2. Címfeliratozó: 'F1', 'F2' - mint előbb a szín beállítása, 'F7' - kezdhetjük beírni a címeket, összesen 10 sor. Ezután be-

állíthatjuk, hogy hol helyezkedjen el a szöveg, majd hogy kérünk-e speciális el-faktusokat. Ha igen (Y), akkor meg kell mondani az árnyék irányát ('U' v. 'D'), majd ki kell választani az effektot.
 '1' - egyszínű szuperhátterszín,
 '2' - Egyszínű háttér speciális színnel,
 '3' - szírvány szuperszín,
 '4' - Kék szírványeffekt,
 'S' - Szürke szírványeffekt.

A '2'-esnél be lehet állítani a színeket ('F1', 'F2', 'F7') Ha végeztünk, nyomjuk le a 'SPACE'-t és visszalépünk a me-nűbe.

3. Hangeffektusok. A 'CRSR' billentyűkkel mozoghatunk (jobbra). 'RETURN'-nel előcselhatjuk a hangokat. A 'SPACE'-re továbblépünk. További 'SPACE' nyomkodásra visszahallgathatjuk (minden hangnál le kell nyomni.) A sokadik 'SPACE'-re visszatérhetünk a főmenübe.
 4. Színgenerátor: 1 - normális, 2 - speciális. Az egyest nem tudtuk kideríteni, de a kettes megnyomása után írjuk be a nevünket és nyomjuk meg a 'RETURN'-t, azután válasszuk ki a háttérszínt, s a betűszínt ('F1', 'F2') végül lépünk tovább ('F7'). Azután nyomjunk 'RETURN'-t. A

lenti színeket lehet változtatni a 'D,W,E,R,T,Y,U,I' billentyűkkel. Ha végeztünk, nyomjuk le a 'SPACE'-t, és visszakörülünk a főmenübe.
 5. Visszafejtő. 'F1' - háttérszín, 'F2' - betűszín kiválasztása, 'F7' - tovább.
 Ezután 'F1' - számnövelés, max. 99. 'F3' - számcsökkentés, min. 1. 'F7' - Indul.
 6. Kilepés a programból. Bye videósok!

• DoT

ULTRA BASIC

És rögtön megint HI itt következik a fantasztikus ULTRA BASIC c BASIC kiegészítési parancsainak listája Ifj. Ponzer Gyula, közszínhely olvasónk segítségével. Tehát jönnek az utasítások: (zárójelben a lenyomandó funkcióbillentyű, ahol van)

HIRES háttérszín, karakter szín — Törli a grafikus memóriát. A színek 1-16-ig lehetnek, mint mindig.

NORM ('FS') — Visszalép a karakteres üzemmódba.

GRAPH ('F7') — Grafikus üzemmódba vált.

DOT x,y,szín — Megadott színnel az x,y pontot gyújtja ki. (Mindig tudtam, hogy engem sehol nem hagyhatnak ki — DoT)

DRAW x1,y1,x2,y2,szín — Megadott színnel egyenest rajzol a két pont között.

TIC a,b,szín — (En ezt nem tudom, mi akar lenni -DoT) Függőlegesen minden a-adik, vízszintesen minden b-adik pontot rajzolja ki.

BOX x1,y1,x2,y2,szín — Megadott színnel téglalapot rajzol.

BLOCK x1,y1,x2,y2,szín — Króttott téglalapot rajzol.

CIRCLE x,y,r,szín — Megadott színnel x,y középpontú, r sugarú kört rajzol.

FILL x,y,szín — Zárt alakzat kitöltése. Az "ecset" az x,y pontból indul.

CHAR kód,x,y,szín,atrlng — Megadott helyre változó, vagy string kirírása. Az x,y a szövegmező bal felső csúcsának koordinátája.

Kódok:
 1 - nagybetűk/grafikus jelek,
 2 - inverz nagybetűk/grafikus jelek,
 3 - kisbetűk/nagybetűk,
 4 - inverz kisbetűk/nagybetűk

MODE kód — Rajzadási mód beállítása.

0 - alapértelmezés, a választott színnel rajzol,
 1 - töröl, háttérszínnel rajzol.

TURTLE GRAFIKA (teknőc grafika)

TURTLE színekód,x,y — Kiteszi a teknőcot az x,y koordinátára a meghatározott színnel. Ha x,y-t nem adjuk meg, akkor a 160,100 pontba teszi ki

A teknőc használata: a teki (-ketona, hejrá Márióóóó, Khm. Boos', Kicall elragadtattam magam — DoT) mindig ebbe az irányba rajzol, amerre a feje néz.

MOVE d — A teknőc futának irányában d hosszúságú szakaszt rajzol (közben gyalogol a picl...).

TURN a — A teknőcot a lokos állásba forgatja. Észak: 0 v. 360, K:90 D:180, NY:270 fok.

TCOLOR ezín — A rajzolás színének beállítás.

TUP — A teknőc felemeli a ceruzát, nem rajzol, csak mozog

TPDS a,x,y — a: a teknőc irányba lokokban, x,y a teknőc koordinátái

DUMP SS, d — A grafikus képernyőtartalmat elmenti az SS nevű file-ba, d az egy-ségszám (1-kzetta, 8, 9-lemez)

GREAD SS,d — Visszaolvassa az SS nevű file-ból a grafikus képernyőt.

Nos, onnyi volt... (Éljenek az alvajárók!!)

• DoT

HELP+ parancslista

Bár nem mai gyerekről van azó, mégis elég sokan kértek, hát legyen:

Ez a jó kis BASIC kiegészítés létezik lemezről tölthető és Cartridge-os formában is. Mindkettő teljesen egyforma a parancsok-nál, csak a Cartridge-verzió annyiból szim-patikusabb, hogy nem foglal memóriát. Most következnek tehát az új parancsok lis-tája Ifj. Mányoki László, keposvári olva-sónk tollából

Az utasítások csak parancs módban adha-lók ki, tehát a BASIC programon belül nem használhatók. Ez egy ilyen kiegészítés.

#A 'név',8 — A gép a 'név' fedőnévű BASIC programhoz hozzáférő a tárban lévő programot.

#H — A programban futáshibával leállt hi-bákat keresi meg

#F — Általunk megadott utasítást, szöve-got, változót keres meg a programban. Kirírja az összes helyet, amit talált.

#D — Több sor törlése. Megadhatjuk a tar-tományt, mint a LIST parancsnál

#G — Automatikus sorszámozás. Első pa-raméter a kezdősorszám, a második a növekmény.

#T — A program sorrót sorra hajtódik vég-

re. Ez alkalmas némi nyomkövetésre (Trace).

#S — A program lépésanként hajtódik vég-re.

#E — A #T és #S hatását szünteti meg

#R — Ujresorszámozza a programot. Mog-adandó a kezdősorszám és a növek-mény.

#V — A változók tartalmát írja ki.

#M — A tömbök tartalmát írja ki.

#L — Oldalaként listázza a programot. Megadható a listázási tartomány.

#B — A NEW parancsral, vagy RESET-lel törölt BASIC programot visszahozza.

#K — Kikapcsolja a HELP-t

#C — Színek beállítása. A paraméterek sorrendben: háttér, keret, karakter szín

#U — Utasításimemória;

1# — HEX-ből DEC-be átváltás;

IS — DEC-ből DEX-be váltás;

(8 — filenytás a lemezegységen;

) — CMD-t és CLOSE-t hajt végre;

CS — 8-asra állítja a meghajtó számát. Más értékot megadva az lesz az aktuális meg-hajtó,

* — kirírja a szabad tártérületet;

] — Disassembler-Monitor;

Funkciók:

+ — cím és adatváltoztatás

/ — adatváltoztatás

} — kijelzés képernyőre

~ — kijelzés nyomtatóra

> — C64 tárolójának kijelzése (talan a regiszterek lehetnek -DoT)

< — disk monitor

^ — cím megadása

* — futtatás az aktuális sortól

- — visszaasombliálás

SPACE — disassembler léptetése előre

@ — transfer (másolás)

= — vissza a BASIC-be

DOS utasítások:

/ — programbetöltés relokálással (8 — a BASIC kezdőcímről töltődik)

% — programbetöltés relokálás nélkül (8,1 — a kimenetelt kezdőcímről töltődik)

^ — programbetöltés, 8-cal, +RUN

< — program mentése

< — program ellenőrzése (VERIFY)

@ — Parancsautorna nyitása. Kirírja a drive állapotát.

\$ — Directory (a BASIC program megmarad)

• DoT

Pár hasznos trükk

SYS 59626 — képernyőgörgötes
 SYS 58592 — vörakozás a C= billentyűre
 POKE 781,0-23 és POKE 782,0-39 — A függőleges x. sorban törli y-ig a karaktereket;

Indítása: SYS 59905
 REM (SHIFT+'L') — Ha a BASIC program első sorába ezt írjuk, nehezebb lesz ki-listázni a programot;
 POKE 808,254 — letiltja a RUN/STOP bil-

lentyűt, valamint a listázást is megakadályozza;
 POKE 808,237 — normál mód;

• Pósa Róbert, Debrecen

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24
 XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

A BATCH file-ok programozása

Néhány levélből úgy tűnt, hogy a kezdő PC-sak nem egészen járatosak a BATCH programozásban. Mielőtt valaki ismét egy C nyelvű sortól elkezdésére gondolna, és továbblapozna, elmondanánk, hogy a BATCH file-ok programozása elég egyszerű, s nem kell hozzá semmilyen különleges segédesszköz, talán a ekrén kívül. Egyszerűen szövegszerkesztővel megírhatók (vagy akár DOS alatt egy COPY CON-nal), fordításukra nincs szükség (habár léteznek egy-két shareware program, ami a BATCH file-okat .COM kiterjesztésűre fordítja, de ennek max. a titkosításban lehet jelentősége). Széval az ilyen programok egyszerűen futtathatók DOS-ból, nevezhetünk talán a DOS „programnyelvén” is.

Talán mindenki látott már ilyen file-okat (.BAT kiterjesztésűek), játékok indítójai is lehetnek ilyenek, amik pl. a főprogramnak adnak különböző paramétereket az installálótól (pl. hangkártya típusa, használt IRO, DMA, stb.). Előnyük, hogy az installáló program egyszerűen tudja módosítani. Most talán el kell osztanunk a kötelességeket: valószínűleg (hihi) senki nem fog hypersuper játékprogramot írni BATCH-ben, s ezután sokan kérdezhetik: hát akkor mire jó ez az egész? Majd mindjárt kiderül. Kisebbség DOS utility-k megírására lehet, hogy alkalmas, erre viszont nagyon. Mostanában viszont millió kiegészítő, s egyébként hasznos külső támogató rutin jelenik (és jelenik) meg hozzá, amilyet szinte kielakítottak egy sajátos „programnyelvet”, (pl. a Norton Utilities-ban az NDOS rengeleg hasznos kis rutint tartalmaz mind a fűre-kezeléshez, mind az egyéb funkciókhoz. S kitűnő help is rendelkezésre áll a felhasználónak). Mindezek ellenére a BATCH programozás nem annyira elterjedt, komolyabb dolgokra szinte alig használják (az előbb említett példán kívül szinte semmire). Kezdjük akkor bele a programozással való ismerkedésbe. A BATCH file-ok tulajdonképpen DOS parancsok ketegét (innen az elnevezés), így a legtermészetesebb felhasználási területe a „gépetésmontesítés”. Pl. egy szokásos wincsi-karbantartási procedura lehet az alábbi, amelyet mondjuk hetente vághajtunk.

```
CHKDSK /F
NDD /COMPLETE
SPEEDISK
```

Ez kiegészülhet valamilyen archiváló program, pl. a Norton Backup hívásával is, amit csupán ezek után kell írni. Mintha ezeket a parancsokat sorban kladnánk. Ehelyett elég egy MAINT.BAT-ot begépelni, s mindezek automatikusan végrehajtódnak. Bonyolódik a helyzet akkor, ha általános célú rutinokat írunk. Pl. az aktuális drive-on egy könyvtárat és esetleg az alkönyvtárait szeretnénk lementeni ARJ-val, több lemezre darabolva ha szükséges. Egy lehetséges megoldás:

```
MENT.BAT file tartalma:
ARJ A A:\%2 -v -r -j65535 -jm1 -y %1
```

Ennek használata a következő A MENT.BAT parancs után botjuk a directory nevét, amit le akarunk menteni, s (szóközzel elválasztva) a nevet, amit az ARJ file-nak szánunk.Pl

```
MENT.BAT MAINDIR MENTES.ARJ
```

Ennek hatására a program lementi a MAINDIR-t és az összes alkönyvtárának a tartalmát. Vegyük észre, hogy újra megtanultunk valamit, mégpedig a program kapott paramétereknek használatát. Az elsőre a %1-gyel, a másodikra a %2-vel, stb. hivatkozhatunk. 9

paramétert lehet kezelni, de lehet, hogy ez csak régen volt így. Ja, és a %0 paraméterrel a programunk nevét kaphatjuk meg.

Egy igazi általános célú program azonban kommunikálni a felhasználóval. Egyelőre nézzük azt a lehetőséget, ahol a felhasználónak nincs szava. Az ECHO utasítással írhatunk ki valamit a képernyőre az aktuális sorba (Persze a CLS utasítással bármikor letörölhetjük a képernyőt, és a bal felső sarokba rakhatjuk a cursort). Problémát jelenthet még az is, hogy a kiadott utasításokat mindig kilírja a DOS a képernyőre, ezzel tovább gyengítve az amúgy sem túl jó „felhasználói felületet”. Ezt könnyen határolhatjuk úgy, hogy a kijelzőt nemkívánt utasítások elé egy @-ot írunk. Ez egy kicsit kényelmellen lehet, s feleslegesen növeli a file nagyságát, s a megírására használt munkát. Ezért kitárolhatjuk az ECHO OFF parancsot, aminek hatása képpen az azután lévő utasítások nem kerülnek kijelzésre egészen egy ECHO ON-ig. Ahhoz, hogy az ECHO OFF-ot sa írja ki a DOS, az elé írjunk egy @-ot.

Ha az ECHO parancs magában áll, kilírja a képernyőre az állását (on/off). A képernyőformátum javítására van egy sorognyi olyan program, amely megoldja a kurzor pozícionálását, még akár ablakot is rajzol a megadott koordinátákra.

Ahhoz, hogy a kellemesebb kommunikációt megtanuljunk, ahol már a felhasználó „diktál”, meg kell ismernünk a második BATCH parancsunkat. Ez a PAUSE losz. Ez még mindig nem a legjobb, de valamire azért használható. Mondjuk olyan programot írunk, amelyben szerepelnek lemez-tesztelésre való leközítések. Ekkor időt kell biztosítani a felhasználónak, hogy kiserélje a lemezt, és azt valahogy jelezze is. A PAUSE utasítás egy bármilyen billentyű leütésére vár. Megadható utána magyarázó szöveg is, ami azonban ha az ECHO OFF-ban van, nem kerül kijelzésre. Ha ON-ban, akkor meg az egész sort kilírja a PAUSE-zal együtt. No comment...

Ime egy szerényebb példa, ami pl. egy újonnan vett lemez formázásában segít:

```
FORM.BAT file tartalma:
@ECHO OFF
CLS
ECHO Tedd be a formázandó lemezt!
ECHO Ha kész, press a key!
PAUSE
FORMAT A:
```

Khm, Mondhatnánk. Ez eléggé gyermeketeg, de hát mindent az előzőn kell kezdeni. Mi van akkor, ha mi mondjuk egy egész doboz lemezt szeretnénk leformázni? 10-szer gépaljuk be, hogy FORM.BAT? (Persze van más megoldás is, pl. a CONFORMAT használata, vagy valamilyen History kezelő program használata). Nem kell egyik sem, ha megismerjük a következő parancsot, a GOTO-t. Szerencsére nem sorszámmal kell beléni, ami amúgy sem lenne szerencsés, hanem címkével definiálhatunk, s ide ugrálhatunk. A címkedefiniálás úgy történik, hogy egy üres sorba : (kettőspont) után közvetlenül beírjuk a címke nevét. 8 karaktert vesz igénybe a DOS, de ettől függetlenül írhatunk többet is, de pl. a :KUKAFEJUALADAR, és a :KUKAFEJUISTIKE egy és ugyanaz! Akik ismernek már valamilyen programnyelvet, azoknak talán nem kell bemutatni a GOTO utasítás használatát. A program végrehajtása az utána megadott címkénél folytatódik. Itt jegyeznénk meg, hogy újabban a DOS 6.0-tól kezdve, a CONFIG.SYS menüjében is van egy speciális formulája. Akik tisztában vannak, hogyan kell DOS alól menüözni, azok talán megértik. A menüpontoknak

van ugyebár egy nevük, amelyekre a CONFIG.SYS-ben a []-ok között szokás hivatkozni, ha le akarjuk írni, hogy annak a menünek az aktiválása esetén milyen drive-ot, TSR programot töltsenek be. Na, most, megeshet, hogy a különböző választások esetén az AUTOEXEC.BAT-ban is más rutinokat kell végrehajtani. Ebben segít a GOTO %CONFIG% parancs, amely a CONFIG.SYS-ben megadott menük nevét azonos belépési pontokra osztja a vezérlést. Pl.

```
CONFIG.SYS file tartalma:
(MENU)
MENUITEM=ELSMENU,
HIMEM-ES MEMORIA
MENUITEM=MASODIKMENU,
EMM386-OS MEMORIA
```

```
(ELSMENU)
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

```
(MASODIKMENU)
DEVICE=C:\OEMM386.SYS
```

Az AUTOEXEC.BAT file tartalma:
GOTO %CONFIG%

```
:ELSMENU
ECHO A első konfiguráció el: HIMEM
GOTO VEGE
```

```
:MASODIKMENU
ECHO A második konfiguráció el: EMS
GOTO VEGE
```

```
:VEGE
```

Ennyi kis kitérő után most már kibővíthetjük eddigi programunkat.

```
FORM1.BAT file tartalma:
@ECHO OFF
CLS
:LOOP
ECHO Lemezt bet!
ECHO Press a key!
PAUSE
FORMAT A:
GOTO LOOP
```

Ezzel már csak az a gond, hogy ha elfogyott a formázni kívánt lemezünk, csak a CTRL+C (vagy CTRL+BREAK) billentyűkombinációval tudunk kilépni. Ezt kiküszöbölhetjük egy kis kiegészítő program, a CHOICE.COM megismerésével, amit a DOS 6.0-tól már vele adnak. Ennek használata már kicsit bonyolultabb (orogóbb szürkefelettemény igényel), mint a többi. Többféle paramétert adhatunk meg a programnak, van amelyiken nem kötelező, de olyan is akad, amelyiket nem árt a felhasználó után írhatjuk azokat a billentyűket, amelyekkel a felhasználó lementhet, s ki akarunk értékelni (melyiket nyomta le). Pl. egy kiválasztási kérdés:

```
CHOICE /C:YN Are You Suro?
Ebből már ki is tűnik, hogy a kapcsolók (a / joles paraméterek) után lehet írni a magyarázó szöveget, vagy a kérdést, amit kivételosen normális formában kap meg a felhasználó. (Tehát nem írja ki az egész sort a program). Viszont megkapja a lehetséges billentyűket is, tehát az előbbi parancs hatása a következő (a képernyőn):
```

```
Aro You Suro [Y]?
Vagy valami ilyesmi. Ha azt el akarjuk látni, azaz nem akarjuk, hogy megjelenjen, adjuk meg a /N paramétert. Ha azt akarjuk, hogy a program a kis- és nagybetűk közötti különbséget tagyon, ezen irányú szándékunkat a /S kapcsoló használatával érzékelhetjük. Megadhatjuk még azt is, hogy ha a felhasználó nem ér hozzá a billentyűzethez (mert mondjuk elment ODA), akkor a hozzászólása nélkül is letermáshassuk a lemezét, amelyen ramálhatólog a legfonto-
```

sabb adatai voltak. A /T/; kapcsoló után megadhatjuk, hogy melyik billentyű legyen az alapértelmezett, és (vesszővel elválasztva) azt, hogy ez hány másodperc várakozás után érvényesüljön. (Ez elméletileg 0-99-ig terjedhet, de aki 0-s késleltetési időt kérdest kap, annak meglehetősen gyorsan kell reagálnia...) Nézzünk most egy komplett példát, amelyben bemutatjuk a meglehetősen egyszerű használatát. Ez a már jól ismert formázó programunk kiigazítása:

FORM2.BAT fájl tartalma:
 @ECHO OFF
 CLS
 :LOOP
 ECHO Tedd be a Formázni kívánt lemezt az A: -be!
 CHOICE /C:FK /T:K,10 Formázás, vagy Kilépés

IF ERRORLEVEL 1 GOTO FORM
 IF ERRORLEVEL 2 GOTO KILEP
 ECHO Hibás választás!
 GOTO LOOP

:FORM
 FORMAT A:
 GOTO LOOP

:KILEP
 CLS

Nos, ez már kissé barátságosabb, ám ismét megfogalmaztuk valamiről. Ez viszont nem azt jelenti, hogy még mindig bővíteni fogjuk a programot (pedig lehetne), hanem azt, hogy esetleg nem ártatték meg teljesen a program működését.

Arról még nem volt szó, hogy hogyan tudhatjuk meg, hogy mit választott a felhasználó. Nos, ehhez tudnunk kell, hogy a DOS lehetőséget biztosít a különböző EXE és COM programok, valamint a BATCH file-ok közötti kommunikációra. Akik járatosok az assemblában, bizonyára tudják, hogy a DOS (INT 21H) \$4C kódú rutinjával (AH=\$4C) fejezhetik be a programjukat. Ekkor az AL értéke lesz az ún. hibakód, amelyet a BATCH programok az ERRORLEVEL nevű változóban kapnak meg. Így van ez szinte bármilyen már magasszintű nyelv (PASCAL, C) használatkor is. Pascal-ban a HALT(A) utasítással léphetünk ki ily módon, és az A értéke lesz az adott hibakód. A lényeg az, hogy a hibakódot nem csak a program futása során felmerülő hibák jelzésére lehet használni, hanem egyfelte (kissé ugyan feler) paraméterátadásra. (azért lemor, mert csak egy paramétert lehet átadni, de a paraméterátadás megoldható másképpen is (csak nem BATCH és EXE, COM programok között, hanem EXE-COM, vagy egyéb ilyenek között). Mindegy, milyen párosításban, csak nem BAT, ez a lényeg). Na, de ne kalandozzunk el túl messzire. Ott tartottunk, hogy a mi kis BATCH programunk megkapta a visszatérési értéket az ERRORLEVEL változóban. Ennek kiértékeléséhez egy újabb parancsot kell megismernünk, az IF-et. Általánosan kétféle alakja van:

IF feltétel következmény
 IF NOT feltétel következmény

Ezek feltételes végrehajtásra szolgálnak, habár nem a legkiforrottabb módon, de azért megteszik.

A feltételek a következő alakúak lehetnek:

1. **ERRORLEVEL érték:** Ha az ERRORLEVEL változó egyenlő az értékkel (vagy éppen nem egyenlő), akkor lép a következményre. Sajnos más változókat nem használhatunk, és a kisebb-nagyobb összehasonlításra sincs lehetőség.
2. **EXIST path/fila:** Ha a megadott fájl létezik az aktuális (vagy a megadott) path-on, akkor lép rá a következményre.
3. **%x == string:** Ha a megadott paraméter (%1,%2, stb) megközezik a stringgel, akkor végrehajtódik a következmény. Ez pl.

arra használható, hogy egy többfunkciós programnak megadható legyen a Command Line-ból is, hogy mit kell csinálnia.

Mindhárom formulánál a következmény csak egy utasítás lehet, ezért általában GOTO-t használhat (hogy több utasítás lehessen).

Az elfelejtettük még mondani, hogy a CHOICE.COM program az ERRORLEVEL értéket úgy állítja be, hogy a lenyomott billentyű a definícióban (/C:xyab) elfoglalt helyét adja. Pl. ha a /C:ABC lett megadva, akkor a B lenyomása esetén ERRORLEVEL értéke 2 lesz. Ha hiba történt, akkor 255-öt, vagy 0-t ad vissza, de lehet, hogy mást.

Akkor most pihenésképpen tanuljunk meg egy a BASIC-ból jól ismert, és „hatástalan, mégis hasznos” utasítást, a REM-et. Ezzel megjegyzéseket fűzhetünk az egyes programrészekhez. A megjegyzést csak simán a REM kulcsszó után kell írni. Ennek is külön sorban kell állnia, mint minden külön utasításnak.

Ha mindenki kipihente magát, akkor egy kicsit bonyolítunk a dolgon. Írjunk egy olyan programot, amely az általunk paraméterként megadott filókat törli. Ehhez jelenlegi tudásunk nem elegendő, meg kell ismerkednünk a SHIFT utasítással. Ez annyit tesz, hogy egyből eltávolítja a paramétereket. Vagyis ami addig a %3 értéke volt, az a %2-e lesz, stb. Így 9-nél több paramétert is kezelhetünk. Azt, hogy van-e még törölendő fájl, többféleképpen is eldönthetjük.

Valamilyen parancsszót kérünk be utolsóként, és az jelzi, hogy vége van, pl. -vege-. Az első olyan paramétert folytatjuk a törlést, ami létezik a lemezen (winsin). Most mindkét verziót megvalósítottuk:

1. A OEL1.BAT fájl tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO Ez a program a paraméterként megadott fájl-akat törli.
ECHO Ez a verzió addig folytatja a törlést, amíg olyan paraméter nem talál, ami nincs az aktuális DIR-ban.
:LOOP
SHIFT
IF NOT EXIST %0 GOTO VEGE
ECHO %0
DEL %0
GOTO LOOP
```

:VEGE

2. A OEL2.BAT fájl tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO Ez a program a paraméterként megadott fájl-akat törli, amíg csak egy -vege- értékű paraméter nem lel.
:LOOP
SHIFT
IF %0 == -vege- GOTO VEGE
IF %0 == -VEGE- GOTO VEGE
ECHO %0
DEL %0
GOTO LOOP
```

:VEGE

Mit a %0 már nem a mi programunk nevét tartalmazza, hanem az első paramétert, amit a SHIFT-tel „csúsztatunk” bele. Mindkét program kiírja az éppen törölt fájl nevét. Ha erre nincs szükség, simán el lehet távolítani az ECHO %0 utasítást. Nyugalom fiúk, már nincs sok hátra. Most ismerkedjünk meg a BATCH „nyelv” talán legbonyolultabb, mégis egyszerű utasításával, a FOR-al. Ezt ciklusszervezésre használhatjuk, persze a szokásos nem túl tág határon belül.

A ciklus alakja a következő:
 FOR %%változó IN (lehetőséges értékek) DO következmény
 A %% után a változó egy (!) bármilyen betű. A lehetséges értékek egy szóközzel elválasztott felsorolás, amely elemről sorban veszi a %%változó. A DO után szintén csak egy utasítás lehet a következmény. Mielőtt példát hoznánk ennek használatára, tanuljunk meg utolsó utasításunkot, mert szükség lesz rá.

Noha felmerülhet az az igény, hogy egy éppen futó BATCH file-ból egy másikat hívjunk. Ha ez csak annyiból áll, hogy a másik folytassa a végrehajtást, akkor elegendő az első (hívó) program utolsó sorába beírni a hívandó fájl nevét. Ha viszont szubrutinszerűen szeretnénk meghívni a másik BATCH file-t, azaz azt szeretnénk, hogy annak végével a mi programunk ott folytatódjon, ahol abbahagytuk, akkor a COMMAND utasítást kell segítségül hívunk. Az általunk használt alakja:

COMMAND /C filenév
 Ez elvégzi az előbb említett feladatokat. Most nézzük akkor az előbb emlegetett példát. A fő programunk (FOR1.BAT) meg fogja hívni szubrutinként az ELSO.BAT és a MASODIK.BAT file-okat.

A FOR1.BAT fájl tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO Ez a program a FOR utasítás használatát demonstrálja. Főként ECHO több szubrutin hívására használható, amelyek más BATCH file-okban találhatók.
```

```
:LOOP
FOR %%R IN (ELSO MASODIK) DO
COMMAND /C %%R
ECHO Ez itt újra a fő BATCH fájl
```

Az ELSO.BAT fájl tartalma:

```
@ECHO Az ELSO.BAT fájl vagyok!
```

A MASODIK.BAT fájl tartalma:

```
@ECHO A MASODIK BAT fájl vagyok!
```

Pár egyéb kis utility:

Az első olyankor lehet hasznos, ha van pl. egy játéknak, ami több lemezen lett lementve pl. ARJ-val, és mag akarunk szabadulni tőle, akkor egy csomósor be kellene írunk a DEL *.*,*.*-ot. Ehelyett alig egyszer elindítani a DC.BAT-ot. Ez még azt a lehetőséget is megadja, hogy ha nem vagyunk biztosak abban, hogy mi van a lemezen, megnézhetjük, és nem is kell ehhez kilépünk.

A DC.BAT fájl tartalma:

```
@echo off
echo .....
echo ** Disk Clear Utility **
echo ** by DoT/9th BIT Crew (1993) **
echo .....
echo This program clears All files on the drive A:
:loop
echo Please insert the next disk to drive A:
echo press C to clear disk
echo D to show disk's directory
echo X to exit
choice /s /n /c:cdx
if errorlevel 3 goto exit
if errorlevel 2 goto directory
if errorlevel 1 goto clear
```

```
:directory
dir a: /p
goto loop
:clear
deltree /y a:\
goto loop
:exit
```

cls
echo Thanks for using DiskClear!

A második rutin egy eredetileg csak saját használatra készített program, ami a Windows többféle üzemmódban való használatát biztosítja. Tegyük fel, hogy (mint nálunk) néha 640X480/16 színű módban, néha 640X480/256 színű módban akarjuk használni a Windows-t, de lehet más változtatás is. Készítsük el a kétféle SYSTEM.INI-t, és használjuk a következő rutin megfelelően módosított változatát:

A W.BAT file tartalma:

```
@echo off
cd \windows
echo [1] - Windows 640X480 16 Color
echo [2] - Windows 640X480 256 Color
echo Please select!
choice /n /c 12 Your Selection:
if errorlevel 2 goto 2
if errorlevel 1 goto 1
goto end

:1
copy system.ini sysold.ini
del system.ini
copy vga16.sin system.ini
win
del system.ini
copy sysold.ini system.ini
goto end

:2
copy system.ini sysold.mni
del system.ini
copy vga256.sin system.ini
win
del system.ini
copy sysold.mni system.ini
goto end

:end
```

Itt a ké: SYSTEM.INI változat a VGA16.SIN és a VGA256.SIN néven volt elmentve.

Ha lesz rá igény, bemutatnánk a legészletesebben megjelent rutinnak használatát. Esetleg az NDOS-sal is foglalkozhatunk pár szó erejéig (Te atya úristen — CoVboy).

• DoT

(Na közben megjött DADA is, úgyhogy lehet örülni, a cikk folytatódik — DoT)

Még pár utility-t bemutatnánk levelezésközpén, meg bemutatnám a redirection és a pipe előnyeit:

Először is egy FELETTÉBB hasznos kis utilityt írok le, amit NAGYON sokmindent használhatunk... A lényeg: az argumentumként megadott file-ok kivételével az aktuális dir-ből mindent letöröl (nem kell NC-vel 500 file törlésére éveket várni, ha pl. 5 db ZIP-et akarunk csak megtartani az adott könyvtárban)

```
@echo off
if "%1"==" " goto error
for %%i in (%1 %2 %3 %4 %5) do attrib +r %%i
echo Y | del *. * > nul
attrib -r *. *
goto exit
:error
echo You must supply at least ONE filename (wildcards
echo allowed!) to NOT to erase!
:exit
```

Some magyarázat:

1. A 2. sorban ellenőriztük, van-e min. 1 bejövő paraméter (lásd: argc, ill. paramcount). Ha nincs, bye.

2. A 3. sorban látnuk példát a FOR használatára. Elég egyszerű a dolog, a lényeg az, hogy az a specifikált változó (itt %*) van állandóan kijelölve, amely a később látható IN argumentumban, a zárójel között látható fílen jelen példában %* jelölheti az 1.,..., 5. command-line paraméter értékét. Ez azt jelenti, hogy 5-féle file-specifikációt is megadhatunk, amit NEM akarunk törölni.)
3. Még mindig a 3.sor: az Attrib külső DOS-paranccsal read-only-vá tesszük a command-line paramétereknek elugrot tovább file-okat: ezeket a későbbi DEL *. * mai nem törölheti.
4. Na a 4. a legjobb sor. Az echo utasítás előre küldi (pipe-olja) a Y választ a DEL *. * parancs által lekölt Biztos benne? kérdésre! Tehát SEMMIT sem kell választani, magától elintézi a törlést! Itt látnuk példát a DOS alatt oly gyakori redirection-ra is: történetesen a screen-ről az output-ot átírányítjuk a NUL nevű device-ra, ami azt "lenyeli" (gy a DEL által lekölt kérdésel sem látjuk).
5. Az 5. sor simán visszaállítja a maradék file-ok attribútumait irthadóra. A többi sor már csak GOTO és ECHO (hibakezelés).

Ha valakit érdekel, hogy pontosan MÍLYEN file-okal töröl le a batch, azok szűrik be ezt a sort a FOR sora után:

```
attrib *. * | find /v "R" | more
```

Az Attrib *. * utasítás MINDENT kilistáz az adott dir-ben, mégpedig az attribútumaival. Megint egy kis pipíng: a kimemete NEM rögtön a screen-re, hanem a FIND dos utilityba megy, ami CSAK azon file- neveket írja ki, amik tartalmazzák az "R" betűhármaszt (azért "R" a FIND paraméterrel), azaz jelen esetben Read Only attribútumot (ezek azok, amiket nem logunk törölni). Van még egy pipe: a MORE-nak adunk át paramétert (na lussen a screen). Ez persze nem fontos, a "MORE" minden további nélkül elhagyható!

Másik példám szintén a redirection-ra mutat példát, mégpedig egy sokszor igényelt funkciókat valószínűleg meg: pl. Autoexec-ba rakva, vagy onnan CALL-lal hívva: mindig kiírja, hogy mikor használták utoljára a gópet, és ehhez a legutóbbi használat időpontját is. Itt a DATE és a TIME beépített COMMAND.COM-parancsokat használjuk, mégpedig ENTER-t küldve a kérdésekre. Ezt úgy tesszük meg, hogy egy KÜLSŐ DOS-fila kimenetét irányítjuk át a COMMAND.COM bemenetére (jelen esetben ul, a \$0d/\$0a szekvenciát kéne átadni, ami ECHO utasítással lehetetlen — az előbb a Y átadása még ment, mert az nem speci karakter). So, a problémát úgy orvosoljuk, hogy létrehozunk egy cr_*.chr külső file-t, és annak a tartalmát nyomjuk rá a kérdésre:

```
@echo off
echo Last switching:
type spy.txt
echo So, the Big Brother Is Watching You!
Don't try to
echo switch on machine when you aren't
its legal user! :)
date <cr_*.chr> >toddate
time <cr_*.chr> >todtime
copy toddate+todtime spy.txt >nul
del toddate
del todtime
```

A cr_*.chr file 2 byte-os, tartalma egy \$0d és egy \$0a, így szép sorban. Ugy hozhatjuk létre, hogy kladjuk ama DOS-parancsokat: copy con cr_*.chr <ENTER>, még-egyszer <ENTER>, majd <F6>.

Mint látnuk, előre is megadhatjuk, egy Y/N kérdésre milyen választ kapjunk. Nos, aki olvasta egyik kedvenc médiumom,

MacLeod/CG falejthetetlen Forma-T cikket a 3style melletti 10 kedvenc diskmagomban, a Terror News-ban, az értékelni tudja majd ezt a lehetőséget... Pl. a haver berakja a lemezét, boljuk, hogy A, ami pl. elindítja azt a batch-et.

@echo Y | format a: >nul

és a lemezen volt adat/nincs adat... Meg sem kérdezi (minket kérdés-válaszolással tetszőleg az időnkét? :), hogy formázható-e... (csak nehogy átírást az A-t C-re, mert valahogy engem is kitért a frász, amikor kipróbáltam, pipe-olható-e a wincsi formázása. Igan. Persze N-t nyomtam, aztán még egy <Ctrl/C>-t is (a biztonság kedvéért). Aztán kilópak WORD-ból, hát mr van a wincsin? Semmi... Na mondom ezt jól olvasztem, onnyira hülye azért már nem lehetek... Szerencsére 'csak' a Volkov Commander gyangébb BATCH-dastruktora tévesztett meg: egy bootolás után minden a helyén volt)

Hasonló problémát old meg a lagprimitívebb ASK. Biztos mindenki tapasztalta már, hogy ha BAT-ok végrehajtása közben nyom egy <Ctrl/C>-t, akkor megkérdezi, leálljon-e. (Figyelem!! Ha történetesen egy gépi kódú program fut, és annak épp screen-kiírását szakítottuk meg, akkor nagy az esélyünk, hogy bootolnunk kell, ugyanígy a DOS egy <Ctrl/C>-s DOS-hivas — lekövés — után 'nem találja' a memóriát). Nos, ha 1 sorban meg akarjuk kérdezni a felhasználótól, hogy kívánja-e a BAT végrehajtását toltatni, akkor írjuk ezt:

echo <alt-3> | date >nul

Mi szükség itt a DATE-re? A DATE egy belső command.com parancs, amely billentyűzetről varja az inputot; ami most történetesen egy megelőlegezett <Ctrl/C> karakter (belré: nyomott ALT mellett 3 a szám-blokkon). Ekkor kiírja, hogy Termétre batch job Y/N, és ekkor nem kell snassz módon <Ctrl/C>-t nyomkodnunk a biztonságos PAUSE alatt (ami 3 gomb lenyomása ezen 1 helyett), hogy leállítsuk a programot. Otköz pl. használhatunk volna a TIME-t is a DATE helyett (hisz az egy másik, keyb bemenetű belső DOS-parancs), de pl. PAUSE-t NEM!!!

A NUL kimenet megint csak a szebb screen formátum érdekében került oda

Még egy-két példa: biztos sokakat bosszant, ha egyes lame elemek azzal vélik leködölni az EXE-iket, hogy az LZEXE/PKLITE azonosítókát átírják valamire. Itt egy BATCH, ami visszaírja ezeket éki is tömöríti az adott programot

PKLITE-tal:

```
poke %1 28
0b01504b4c49544520436f70722e
20313939302d393120504b574152
4520496e632e
poke %1 62
20416c6c6c205269676874732052657
36572766564
distte %1
```

Sajna a hallgatólagos DOS-parancsok előlépett Maques-féle POKE.EXE (RBS-eken fent van, freeware) nem fogadja el az átírányítást, ezért sem raktam <ECHO Y>-t a poke utasítások sorar elő.

Az LZEXE-vel tömörített file-ok visszatitkosítása kibontása szintén érdekes téma, ugyanis itt látjuk a DEL és RENAME DOS-parancsok használatát (oka, hogy az UNLZEXE kimenete NEM a bemeneti file-nevű)

```
poka %1 28 4c5a3931
unizexe %1 _python.dat
```


del %1
ren _python.dat %1

Végül még egy igazán hasznos kis uty:
Fast File Find. Ne, nem kell ide SEMMI re-
kurzió, egyszerűen felhasználjuk a

CHKDSK rekurzív direktory-listázó opcióját
(szerencsére ez FULL path-ot is megad,
nem, mintha lame DIR /S-sal kerestetnénk,
ahol ráadásul a space-helykitöltők száma is
gondot jelentene!), s ennek kimenetét
nyomjuk be a fent már tárgyalt működésű

FIND.EXE-be (csak a keresett file-okat írja
ki), s így a probléma polegyszerű megol-
dása.

chkdsk /v | find "%1"

• DADA

Hasznos infók, hangkártyacsata helyett

1.) A GUS legnagyobb vetélytársa, az
Orchid Gamewave 32/Orchid Sound-
wave 32 végre kinőtte gyermekbeliségé-
get! Eddig azért nem volt szalonképes a
komoly, normális midi-kártyák között
(GUS, WaveBlaster, Roland-oh), mert a
ROM-jének MIDI hangszerei nagyon
gyengék voltak (minden fórumon elma-
rosztatták emiatt a kártyát!). Sejnös az
Orchid kártya hazánkban még nem is-
mert, pedig gamerek számára NINCS
JOBBA kártya, ugyanis 100%-osan (hard-
ware oldalról) SB és Roland MT32/GMidi
kompatibilis, nem úgy, mint a GUS... :)
Eddig e kártya fő problémája a csapniva-
ló MIDI hangszerek voltak, most viszont
kijött a ROM Update 39 dollárért, amit
meghallgattunk, és TENYLEG jobbnak
térjük, mint az eddigi ROM-ot (na azért
nem egy GUS :). Remélhetőleg a hazai
kereskedelem is fogja árulni, addig is
egy telefonszám: (800)488-5530. Ja,
hogy ajánlom-e az Orchid-ot? Igen,
ezzel a ROM-mal MAR Igen (ha
megveszték, azért nézzetek meg, hogy
február 15. után a kártya-ROM kiadása,
különben ne vegyék meg!). Egyetlen
baja, hogy nem GUS kompatibilis, de hát
semmi sem tökéletes (nosza neked
demózás, DOOM-os élvezetek!)

2. Megjelent az utóbbi fél év legnagysze-
rűbb utility-ja, a **Cd Grab Professional**.

Ez nem tud kevesebbet, mint
sztereóban, 16 biten, 44 kHz-en lerakja a
winchestorra a HANG-CD-ről az infót,
mégpedig LEJÁTSZHATÓ formában!!
Ha van GUS-od, és szenyedsz a 8 bites
A/D-től, akkor MINDENKEPPEN KI KELL
PRÓBALNOD, csak úgy, mint bárki, aki
valamennyire is igényes MOD-szimplákat
akar szerelni!

Pár kunszt, amit még tud: teljes lista a
CD-kről, mi van rajtuk (szektorszám, le-
játszási idő stb...), romok CD-player egy-
ben (a CDPLAY.EXE-t lenyomja, mert van
benn pl. repeat). Adat CD-kei is re-
mekül kezel ('raw sector copy', CD-I,
PhotoCD CD-ROM és XA lemezekkel).
Aztán konvertálásnál mér rögtön le tudja
nyomni a sample rate-et 22 kHz-re (ez
nem túl zavaró), ill. 8 bitre le tudja kon-
vertálni a zenét (ez viszont már igen za-
pos), a SB digijénél meg így is sokkal
jobb!), a sztereo csatornákat ki tudja
maszkolni, monóvá tudja keverni stb...

Jelenleg hazánkban nem árulják, itt van
some contact adress:

A. L. Digital

Az angol bolt száma (ideal hardware):
+44 (81) 390 1211.

e-mail: cdgrab@aldigital.algroup.com
Ja és az ár: nem semmi, 50+17+3
Font... de zenészeknek, GUS-osoknak,
CD-ROM-mal bírónak kész főnyero-
mény a program!

3. Most harangozták be az InterNet-en e
színtűn a hang-tólmához tartozó LEG-
ELSŐ hang-MPEG software-t! Kunsztjai
között szerepel, hogy a lejátszásánál a
kítőmoritást a kártya DSP-jére bizzák; a tó-
mórítás mentéke pedig. Kapaszkodjatok
meg! Akár 10-100-szoros is lehet (16 bit,
44 kHz, sztereóban így egy másodperc-
nyi adat NEM 300k, hanem 5-36k lesz!).
Mivel hivatalos kereskedelmi forgalomba
nem kerül még jó ideig, itt van megint
egy cím (ja, az NEM FIZETETT RÉK-
LÁM!!). Akinek van valamilyen csokk-kár-
tyája, az sokkal egyszerűbben (és ol-
csóbban, és gyorsabban) elintézheti
ezeknek a valóban KILLER uty-eknek a
beszerzését, míg ha megvárja, míg itthon
1 év múlva feltűnik...)

Telefon: +44 (81) 742 0755

Compuserve Mail: 70703,3505

(sajna InterNet cím nincs, csak
Compuserve, ami nem éppen modern
rendszer, de hát ez van... (InterNet-ről
egyébként úgy lehet küldeni levelet a
Compuserve-re, hogy először leírjuk egy
ponttal elválasztva a Compuserve címet,
utána írunk egy kukacot sorolhatatosan,
tehát nem hagyunk ki egy 'Space'-t sem,
és a Domain cím pedig:
Compuserve.com);

• DADA

Könnyedebb téma ennyi süketelés után

Lehet, hogy pár fuxot kapok ezért a kis
helykitöltőért (mert nincs sok közé a PC-
khez), de mivel Douglas Adamsnek ha-
zánkban is nagy rajongótáborra van, ezért
úgy gondoltam, bemutatnom nekik a
Douglas Adams Fan Club-ot (egy angliai
klub, bekerülési feltétel: D.A.-művek erős
ismerete és angolul olvasása). Létezik
egyébként Monty Python Fan Club rs, ha
valakit érdekel, majd megírom 1-2
(ausztrál, amerikai, angol, finn) MP-fanzin
szerkesztőségi címét (mellesleg ott is tag
vagyok, mint a magyarországi Monty
Python-kultúra egyik fő terjesztője :).

Nos, vágjunk bele a közepébe: Douglas
Adams E-mail címe (formásatosan egy bi-
zonyos szellemi és műveltségi színvonal
lellett zavarjuk csak *Öfelségét!*):
dna@dada.demon.co.uk
adamsd@nlc.cerf.net

Aki inkább az Isten 'udvartartásával' leve-
lezne, annak ajánlom a köv. E-mail címet,
ask-dna@vuw.ac.nz

Megkérdezhetnétek, van-e még hasonló
volumenű író, hasonló gondolatvilággal.
Nos, keressétek a következő úrtemberek
műveit:

Nefi Gaiman
Terry Pratchett
Tom Sharpe
P.J. O'Rourke
P.G. Wodehouse
Tom Holt
Grant Naylor
Dave Barry

Ők sem rosszak :) Mindogylak műüket nem
olvastam (mégsem vagyok holmi osztóla
vagy Irodalmár :), de azért találkoztam 1-2
szórakoztató írással...
Természetesen nemcsak könyvek, hanem
videók, CD-k (a hangjátékokból) is megje-

lentek D.A.-nak. Egy kis Douglas Adams-
történelem:

1979: *Pan Books: Galaxis Utikalauz (USA: 81)*

1980: *Restaurant (az USA-ban 82-ben jelent meg)*

1982: *"Life the Unlverse and Everything"*

1983: *"The Meaning of Life"* - ez inkább csak nyelvi játék... Ne keverjétek össze a feledhetetlen *Monty Python-os Elet értel-mével!*

1984: *"So Long, And Thanks for All the Fish"*

1985: a rádiójátékok forgatókönyvei megje-
lennek

1986: *Infocom, HGTTG játék*

1987: *Dirk*

1988: *The Long Dark Teatime of the Soul = Dirk 2*

1992: *"Mostly Harmless"*: ez SINCS még magyarul!

Pl. pár szó a Dirk 2-ről (asszem mrngyán
kontaktolok a Vénusz kledóval/a GBK-rel,
mikor is várható a fordítás, ha meg sem-
kor, akkor... na inkább mégsem ígérek
semmit :)). *'Amikor a Heathrow-i reptér Kei-
tos Kapujának fogadópillája a levegőbe ro-
púl, az átlagember rögtön keresi az okot-
IRA? A gázláráság? Még a Brit Atomener-
giabizottság is azonnal nyomni kezdte a
szokott sódorát, hogy egy az egymillióhoz
az esély az ilyesmire, meghogy a robbanás
helyszíne most is ideális hely a piknikezés-
re, hisz sugárzás nem jutott ki, s i.t., míg ki-
derült, hogy rakit stics SEMMI közük az
egységhez.*

S órratt el kellett ismerni, hogy az egész
dolog kizárólag az Isten műve. De miért? És
melyik isten? — tette föl a kérdést Dirk —
hisz mit tökölne egy isten az állomáson,
hogy a 15:37-es Oslo-i járatot várja?

Még pár mondat D.A. Macintosh-mánrájá-
ról (nem, a PC-t NEM szereti!). Nos, ahány
van egy halom pénze egy Mac Power-
book-ra, és megveszi a „PowerBook, The
Digital Nomad's Guide"-t, az először
magától Adams-tól olvashatja; de a Mac-
User folyóiratba is ír D.A. recenziókat. Állí-
tása szerint, ha eddig körülül akarta az
írást, akkor a fejét tömte, most pedig in-
kébb a Mac oprendszereivel b*szakszik.

D.A.-videók: Kettő jelent meg, most készül
— amerikai szereplőkkel — a következ-
ző... Volt egy kis flamwar a Fan Club-
ban, ugyanis sokan javasolták volna in-
kébb főszereplőként John Cleese-t, mint
valami sótlan amerikai...

Ha valaki meg kívánja rendelni a kazikat a
BBC-től, akkor a rendelési szám:

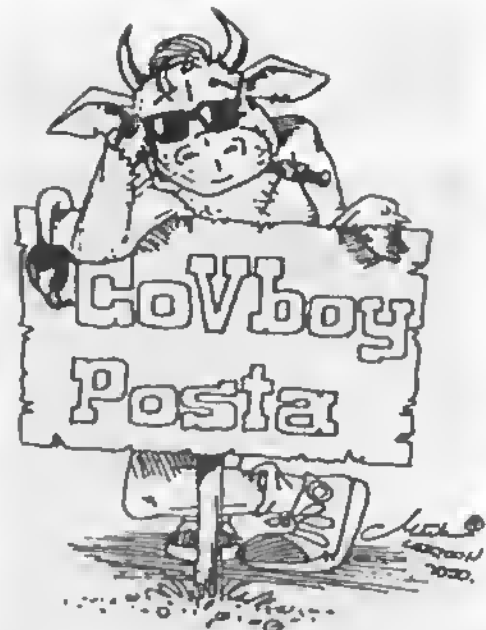
BBC47512 (1. rész, 96) és BBC47522
(2. rész, 98). A BBC 48952 szám alatt a
készítés műhelyitkait tekinthetjük meg. A
cím (az ár kazettánként 11 Font):
BBC World Service Mail Order
P.O. Box 76
Bush House
London WC2B 4PH
Tel: +44 71 379 4479

Na és végül egy exkluzív interjúrészlet miről
is másról, mint a 42-ről, ami már oly sok
millió ember fantáziáját mozgatta meg:
miért éppen az?

Nagyon egyszerű a válasz. Egy vicc az
egész. Számunk kellett lennie, mégpedig
egy egyszerűnek, nem túl nagynak, na és
épp ezt választottam. Bináris ábrázolás, ir-
zenhármass alapú ábrázolás, tibeti majmok
mind-mind nonszensz magyarázatok. Utlem
az asztalomnál, bámultam a kértet, és azt
mondtam: 'o 42 megteszi'. S lo is írtam.
Enny a sztori.' (Ha valakit érdekel, össze-
szedhetem az eddig megjelent 42-magya-
rázatokat!)

• DADA

Happy vagyok. Hogy miért? A tükör kis pluszmunkát okoztat nekem. Az elmúlt hónapban minden második levél azzal foglalkozott, hogy hol van már a CoV? Jé-jé, ki-magyarozták, hogy OK, az előfizetők ki lettek értesítve a csúszásáról, de hát ugye az csak az olvasók mintegy 20%-a. A többiek meg így is éppen elegendő maradtak ehhez, hogy a vekvilágba kergessenek, ha meglátom a postást. Happy vagyok #2. Azért, mert mindenki azt hiszi rólam (rólunk), hogy milliomos vagyok (vagunk), és hogy a CoV a Róbert bácsi fedőnevű szervezete alá tartozik. Az elmúlt pár hónap a könyörgések hónapja is volt. Kb. 30 Művelődési Ház, Általános- és Középiskola, meg egyéb szervezetek kértek fel bennünket bizonyos rendezvények اسپنزورálására, vagy csak kértek egyszerűen pénzbeli segítséget tőlünk. Nos, a konkrétan megnevezett összegek együttes mértéke meghaladta a 2 millió forintot, bár sokan nem tüntettek fel összeget, csak úgy „kértek”. Miután a levelek elkerült legutóbbszór hezzám csemeték leveleiket, azért nekem illik most úgy egy kalap alatt elnézően kárnem mindenkitől, hogy nem rohantam hanyatt homlok az OTP-be, e perazé a HQ-t sem tudtam rávenni a delogra, pedig mennyi mindenre el lehetne költeni az előfizetők pénzét... Happy vagyok #3. Azért, mert most kivételesen nem miattam csúszott 1 hetet a CoV megjelenése, viszont van remény rá, hogy a CoV 42 végre akkor jelenjen meg, amikorra előre jeleztük. Happy vagyok #4. Mert kihúzták a fogamat, mert kigyógyultam az infúzióból, mert újabb fiatalok lyukas Mertens van a lathatáron, mert nem engem b***ogtatnak a HO-ra belavodó amberkek, mert CSAK!!! Happy vagyok #5. Dahogy le vagyok hoppi, CoVboynek hívják, azért még mindig jól vagyok!



Aktuális téma!

Avagy „Mese a WASTED TIME-ről”
CoVboy: Most pedig következik egy mese. Mese a Wasted Time-ről, amelynek máris van megtört (erre majd még visszatérünk) változata. Ez perazé a magyar viszonyokat ismerve nem túl meglepő, de emögött érdekes azért húzódik, ezért adjuk közre. A történet már vagy 2 éve kezdődött, amikor hőseink (a játék szerzői) elküldték a preview-t egy újságnak (azámok meg be-tűk vannak a nevében). Az illető újság meg le jelentett egy rövid cikket, majd megpazsoltta egyik munkatársának, bizonyos Mr. Wax-nak, hogy foglalkozzon az ügyvel tovább. Ezután nemli huzavona következett, mert hőseinknek nemigen akaródzott kiadni a programot a kezükből (nem is volt alaplatán az előérzet, mint az később majd kiderül), végül olyan 15 hónappal ezelőtt sor került az átadásra. Ezután közel 1 évig lement csand volt, csak nemli levélváltásra került sor (hőseink közben egéazén meghatódtak, hogy Wax úr mennyire hűyére vaazi ökel), majd meg-úván a hiábavaló lókölésat, megkeresetek egy másik újságot (vajh melyiket?), és üz-lelet kötődtek. Ekkor érkezett a következő levél Bryan mester otthoni címére egy 9x9 cm-es (WC?)papíron:

„Hello! Itt a megígért meghívó, remélem jót-tól! (Ez egy más láme — Bryan) Láttam a játékokat a komputer karácsonyon árulták. Ez igen végeztes lépés volt (miceoda drámél atllua — Bryan), mivel azért már nem tudom ehadni külföldön. Hogy miért? Azért mert minden cég csak teljes körű copyright-ot vesz meg és mivel ez a játékok titlron már forgalmaz-u van ez így kicsik (khmmmmmmmm, ejnye-bajnye és egyebek... — Bryan). Kár... Ja, párum már megis törték a játékok (ja, csak úgy mellékasen... — Bryan). Tűb-del majd a party-n. Gyertek el mert hatalmas buli lesz! A borítékot küldd vissza! Balázs”

CoVboy: Ennyi a levél. Először válasz Bryan réezéről a party-delogra. Bryan: Kösz! a meghívót, de éppen vizsgeldozsak alsó hete volt, mindketőnknek vizsgák voltak betervezve a hét első telá-re, és nem lehetén volt kadvűnk taruceanni Szolnokra.

CoVboy: Akker most Bryan mesélgot a to-vábbiakról.
Bryan: Szó sincs róla, hogy az a levél ön-maga miatt kapott volna nyilvánosságot. A nyílt levél oka az volt, hogy a már említett feltört változat (meglepi módon) Chromenca Intro-val jelentkezik be. Elő-zór egy Alex nevű illető papol valamit crack és levelepek úgyben (a pack az OK, de a crack nem világos, mert eemmi véde-lem nem volt e játékon), majd jön Mr. Wax, és egy az egyben leírja azt a kezelési út-mutatót, amit ez eladáshoz adtunk neki. Alex agyébékint meg akarta magyarázni, hogy Wax nem volt bunkó. Hát... Ee akkor egy-két további delog ahhoz, hogy ki kñ nézzan hűyének;

■ Wax úr az egy éves verziót becaátotta közközre, enélkül, hogy megnezte volna az útát (Viezozt, he minden lgez, csak e megjelenése után. Vagy mégaem?). Egy-két jevtáson kívül teljes volt a de-buggolás is, ami az előző verzióról nem

volt elmondható. Ráadásul az Alex-féle verzióban az endsequence kifagy. Cool...

■ Ven ugye egy kód a játékban. Wax-óknak erre nem alkerült rátalálni, és még el is dicacakazik vele...

Bryan: Nos, akkor ennyit válesszkáppen. A nyílt levél egyik célja az, hogy minden szerzőt óvva lntsen Mr. Wax-tól és a hozzá hasonló figuréktól (bár volt már rá precedens, hogy tényleg eladott programot külföldre).

CoVboy: Ea még egy megjegyzás Mr. Wax felé: ha bármilyen válaszod van az itt meg-jelenlekre, akkor küldd a CoV címére, itt nyilvánosságot kap. Kösz! Majdnem elfelejtettem, Bryannak lenne még mondanivalója:

Bryan: Szeretnánk köszönetet mondani Kics Gábornak a lemezhibával kapcso-la-tos válaszáért. Úgy tűnik, Gábor, áldozatul eotél a meglehetősen kie azazalékban előforduló spontán lemezhalálnak — mlt lehet tenni, ilyen van... A dicacéretet szin-tén kösz!

Sótész Gögy visszatér

CoVboy: Emlékszik még valaki az első számokra? Jaj, de régen is volt. Azon ke-vecek — és egyben ezerecskék —, akik boldog tulajdonosai a CoV első száma-inak, bizonyára emlékeznek még Sótész Gögy nyelvi professzorra, aki gopi köb-ban azokat programozni. Nos, most tessék figyelni! Gögy barátunk az elhét 4 év alati megemberesedési, azóta CSIZ-MEN né-ven riegálja környezetét, és ismét szerat-né belopni magát a szívünkbe. Lássuk csak, alkerült-e neki:

Helló CoVboy! (MFC)

CoVboy: Ez meg mi? Mentucky Fried Chicken?

Gondolom emléxol még rem. Lejáratnál. S Gy vagyok, egy régi megelevél győztes. Szeretném, he a nevomet nem hoznd új-ból nyilvánosságra (már késő — CoVboy) (az eredeti S Gy. nevomre gondolok) Na, de mindegy (egyatérünk — CoVboy). Ma' megbocsájtozom. A +4-esamet sikerült ráfi-zetlssel ekcsorélnem egy 48K-s Spectrumra, aminok nagyon örülök (mennyt fizefél rá, egy huszest? Mérmint huszereit? — CoVboy) Demorálással is loglelkozok, ne-vom CSIZ-MEN. Remélem tetszik! (Ceiz — CoVboy) Van egy demóm, amelyet termé-szetesen nem tudok eljndítani, a listáját azért elküldöm. Van másik két ok is, eml miatt írt-am nektek! Mivel énész e Spectrumhoz (az SpV miatt gondolom) (hol van az mér — CoVbey), tudnál magyarázatot ednr.

1) Vannak zenélő játékpogramjaim. Klmen-tottem kazettára a progyt. Amikor meghall-gettam e kazettát, csak sipolást és nyetér-gést hallotam, pedig e progy zenél, ha be-ven töltve. Telán húzza e szeleget a mag-nó???

2) A magnóli erőssítón keresztül kötöttem e géphez Az erőssítón van Graphyx-Equalizer. Ezt akárhogy állagatom, nem lett jobb e program grafikája. Miért???

Ja, és még egy kérdés. A közvetlen retiná-clos megszaktításvektorokat alkalmazom a

DOT LINE VECTOR-aimhoz, de ezt hiába konvertélem át impedanciális térgörbébe, az elfa szöveg cosinusze radianban is nulle, pedig a C megszaktításjelző ponttorbitet highba állíttem, továbbá a reszter-retorminá-ciósz rezgéseket és 42,28Hz vertikális rezgő-seknél is csak 12 DOT mátrix jelenik meg a display screenen. És még ét sem kapcsol-tam NTSC-be. Ez miért van?

Remélem kérdéseimre válaszolsz.

Üdv: CSIZ-MEN, e CoV 5. megelevél győztes CoVboy: Kedves, aranyos, drága Gögy barátom, tudod kivel azárazokozal. Ha a kazettád lejátezásakor valóben sipolást hallottál, az csak e tűdöd lehetett, arra nem gondolhál, hogy esetleg orvoshoz kellene menni? Nem értem, mi köze van e program grafikájának ahhoz, hogy Te állít-getod-e vagy sem. Ez utóbbi caalekvés tárgyat képező dolog már a levél kezdeta-óia a számon van, de ha csillagokat aka-rok látni, akkor inkább a fejemre ajtam e monkört. Hermedik kérdésed tárgyaban konzultáltam DoT-tal, ha már mindig az ő nevére hivatkozol, hólha érli miről is van azó. Nos fejűnkét összedugva arra az álláspont-ra jutottunk, hogy ha 3 db. 42,28Hz-es frisa kocsanyat párhuzamosa-an rákötünk erre a bizonyos delogra, eml már az előbb pedzeitem, akkor frappans kie rezgőkör alekul ki belőle. Ez olyan, mint a rezgő káró, csak más színű, és a végén potenciálélelen feltut a teozútságe a csucsa. Ha ezt 3-szor megismétled, eszed ágában sincs már azon gondolkod-ni, hogy a CoT-nak hol maradt a 12 mátr-ixa. Nomi gezt?

ANGOL-KÓR

CoVboy: Újabbán nem számít azokatlen dolagnak, hogy egyre több külföldön élő hazánkba olvas CoV-ot, sőt még leveleket is farigcsál. Potenciálile CoV olvasók ven-nak Azala kivételevel minden földréezen. Jut eozembe, egy message Déval Ger-gelynek Baton Rouge városkába (USA), a könyvet megkaptam, köszl, de egy perc időm nem volt még megközezőnni, most megteszem. Szóval ki ki a maga módján levelezget velünk, venniak azonban olya-nek, akik még külföldön is oda vetemed-nek, hogy MEGALEVELET írjanak sz amúgy is foterheft CoVboy-nak. Jó trükk, mivel a külföldi levelek mindig előnyben részesülnek, így ekkadt a kezembe a kö-vetkező levél is, amely Angliából érkezett. Úgy gondoltam, nem árt, ha bemutatom az olvasóknak, hogy él odekinn egy CoV ol-vasó.

Hr everybody! (ja és halli Cowboy!-e álsz???) (Ezt a végét valahogy nem értem — CoVboy)

Hi, CoVboy!
Már egy hete nem nagyon beszéltem senkivel ödes anyanyelvemen (Hol születél? Zimbabwében? CoVboy) (kivéve a telefonhívásokat a családnak, melyek a vaskos lárife miatt a „Jól vagyok, kód még nincs, oszt' tanuld ám meg a conditionelt is” témakörre szorítkoznak, mindezt lehetőleg másfél percbe sűrítve), úgyhogy ha az UTASOKK-szót két k-val íram, leszel szíves elnézni. (Hova, balra vagy jobbra? CoVboy)
Jelenlegi állapotom az isteni Bob Dylan egyik korszakalkotó dalának a címével jellemezhető: *Subterian HOMESICK Blues!*
Egyébként éppen nyelvtanfolyamra járok, melynek keretében este egész elmesélhető buliket rendeznek (többek között olesz, spangol és nyálsorgás indul: skandináv pipi részvételtől), úgyhogy a büntetőtábor-jelleg azért nem áll fenn.
Es mivelhogy minden elképzelhető ismerősem írtam már, gondoltam, most Te következel, CoVboy! (Bár még ssem találkoztunk, és ez az állapot szerintem a jövőben is helytállódní fog, de hát Let It Be!)
(Ahogy almozom a poolát, úgy érzem, mintha most mindenki egyszerre gondolkodott volna úgy, mint te — CoVboy)
Néhány adót, amit nem árt már most tisztázni: tartózkodásr helyem Hastings (gy.k.: East Sussex), ami egy közepes méretű város (télén 88000, nyáron 110.000 lakos, vagyis egy csomó angolnak van itt nyaralója) a csatorna partján.
(Vannak potkányok is? CoVboy)
Na, a földrajzóra után járunk az időjárásrai Ez igen változatos: egyik nap szél, a másikon eső, szerencsés esetben mindkettő egyszerre. Egyébként a Forecast-al mellékeltem. Elküldhathnám a helyget is a Sun 3. oldaláról (Melyik géppel jón? CoVboy), de az azért nem illene egy viktoriánus levélbe. (Egyébként ez a letter csöppöt sem viktoriánus, csak a környezet körülöttem, vöröstégla házak stb. (nem - lámpázt ekartál mondani? CoVboy) Még az oblatok sem lehet modernre cserélni, mert a *Princes Road*, ahol lakozom ún. llted aree, mely megőrzendő az utókör számára. Ezt kapd ki: ha elromlik valami, a kormány FIZET, hogy ugyanolyanra csináltasd meg, amilyen volt!!!!)
(Akkor nőljünk a CoV 13. sosem tartozna a llted aree körébe — CoVboy)
Szegény létszámfejt brittjeim iszonyatos tévedésben élnek (bár én is szeretnék hasonló tévedésben élni, csak nem itt, hanem a Versányi Irén utcában). Ők azt hiszik, hogy szegények. Hát lehet, hogy angol viszonylatban igen, de itt a lista: kétemeletes ház (a földszinten egy 80 m²-es nappali, 70m²-es ebédlő, baromi nagy alszoba és még nagyobb konyha, upstairs pedig megint egy előtér, fürdőszoba, lavatory, egy 60 m²-es room nekem és a barom szobabútoroknak, meg egy Antonionek, az olaszoknak, ami egy-személyes, tehát kicsi, meg egy társalgó, és nem túlzok!) Iratos Toyota (jó, hat éves, de működik és persze jobbkarányos), meg még vagy három ingatlan, amit klednak más studenteknek from all grand the world. Ezenkívül nem egy üdülőház-részük nyári használatra Spanyolországban. Na.
(Már ez elején illeztél ki kellett volna, hogy a Mergent vendőge vagy — CoVboy)
Host Family Introduction
A Fator — a Royal Air Force-nál szolgált a drágo, B-52-eseken meg még mások is, omít nam nagyon tudtam megjegyezni. Marha rondes, de szerintem munkáspárti, mert erősen ellenzi az IAGENT Maestrichtat. Azonkívül ő nem segítene Benghladesnak, mert a híradóban azt látta, hogy a helybeliek nem elég sérényen takarítják el a romokat, úgyhogy inkább segítsünk Amerikának (!!!!!), mert ott minden lakos vizet merget. Ezen egy kicsit kiakodtam.
(Nem mindegy, hogy melyik Amerikának, Északnak, vagy Délnek? CoVboy)
A Muter (házinyanya) — a földkeresség legnagyobb Elvis-rejongója, az egész ház tolo van a „King” képeivel. Ha lőz, csak lazán benyom egy lemezt (nem CD-t), a konyhában (!) lévő Hifi-toronyba, és Dancing to the ..
Minden második szava a „do you”, ezt nem úgy használja, ahogy visszakerdezésnél szokás (you don't go to the cinema.. do you?), hanem nyomatékosít vele — Hello, do

you, here you are, do you, etc.
(Nem mesáld el neki azt, hogy: „Every-body, every do you, ez én ingem róvi do you...? Biztos nézett volna — CoVboy)
Danie — a liuk (lehet, hogy több is van, de én csak valo találkoztam — „Coach potato”-nak is nevezhetnének. Kedvenc olvasmányai: *Britain's Biggest TV Listings Magazine* (A The People melléklete), *The Sun TV Super Guide* (No, minnek a melléklete), és még egy (szerintem ez a legjobb, de szerinte is): *Daily Mail — Free Seven Dag Guido To All the TV Programmes And Films*. Még nem vettem észre, hogy más is érdeklő, de majd kinől (bár már moglohet vagy 20 éves...) (Náho unelmamban én is a Köpüléséget szeretném lopazgatni, de aaha nem találom o lapokat. A rádió- és TV újságot meg azért nem veszek, mert a PC monitorján nem jön o kettes, meg o többi sem... — CoVboy)
Tévedtem, Danie! más is érdekli: nősníni akar (Örödüdől, ámbár ha nekem is küld egy asküvől maghívót, meg rapülőjegyet, meg pánzt mag mindan, akkor visszazívom — CoVboy). E cöl érdekében csekély ülásrendváltoztatást eszközöltünk, mert ma (vagy holnap) érkezik (érkezhet, még nem faxolták vlsza, hogy az ügyfél fizetett) egy új tanuló, aki itt lakik majd egy ideig, és minden valószínűség szerint nő lesz, akihez sülni lehet.
(Ez egy érdekes szóösszetétel volt — CoVboy)
Most úgy ülünk, hogy Dove a glizle mellett kap majd helyet.
Bár én nem látok sok esélyt, a srác ugyanis colos girhes, hosszú culákos körmökkel, pókhálószzerű teketa hajjal. Nem hinném, hogy a TV mellé még egy élő szorelmet is találna. (Bár én kívánom neki.)
Hétvégi szokások
Szombat: Reggel a TV közli, hogy melyik löversenypályán hogyan teit az éjszaka (vagyis volt-e eső), és most éppen milyen az idő. Ascorban az***rok a klátások, úgyhogy ugorjunk más csatornára!
(TV, este. A ház népo kíváncsian az asztal körül, tea a kézben, szentséges csend, mert itt van, kezdődik a Stars lu Their Eye, ami olyan (olyan sz***r), mint nálunk a Télika volt.
Egy lényeges különbség azért van, vagyis hogy itt (most) nincs playback, viszont van nagyzenekar meg élő gitározene, és a „sztár” is a saját hangján énekel. A műsor lényege az, hogy bárki jelentkezhet, aki hasonló valamíyon hírességre, és énekelni is tud. Tisztem azt beőltözik Johnny Castr-nak és ol-énekli o *Don't Take Your Guns To Town*-t. Az egész végén a lövönözők szavaznak (telefonon), hogy ki jut tovább (Ki mit tud-közanségdíj, ismerős, mi?)
En csak (szerencsére!) a végső döntőt látam, úgyhogy itt kicsit más volt a díjazás: nyertes lömezszterződést kapott. Valami szörnyű donna nyert, egyébként mind a Host family lagjai meggyeztek abban, hogy ő volt a legrosszabb. (Bunde?)
A *Stars In Their Eyes* egyébként nagyon népszerű itten, ezen a héten a TV-t a toplistán a nyolcadik (első ez angol Dallas, a *Coronation Street*).
Mint megtudtam, a Dallas-t már rég letudták a Szigetországban, a legvégén valaki lelővi Jockey-t (Na, most trékel áruktom ol?), de nem derül ki, kicsoda.
(Illúziórambólól Hát azért néztem végig időig vagy 150 részt, hogy te meg most itt leldőd e poént, így már nem is érdekel a többi — CoVboy)
Vasárnap: Szinte semmi sincs nyitva, kivéve egynehány bárt, ahol a szakérti angol szemlyzetet telvétította a bevándorlók hada: hiába, a hétvégi munkát brit amber nem szvleli.
(Nem tudom, amikor én jöttem kint, nekem nem csak hétvégén volt ez az érzésem. Hétköznap is tangyel-azíral-batumán-vietnami-jóistontudajonnanjött amberkék kazeták a buszon o jegyet, áltak a zöldsegespuft mögött, útek az újságosbódékban, fűlték a szaxofont o metróban, vagy terítotték e merkukei o Sohoban. CoVboy)
A barom szobalársam legnap egyébként hazament, lejárt a tanfolyam ideje. Irány Lyon (mert ott lakik).

Vasárnap! újságok:
Sok van belőlük, legtöbbjük o hétközben megjelenők külöinkidása. Minden moha-ség megtudható belőlük, olyesmi hírek, mint a hazai kacsalapokban (talán azok is innen veszik át a pletyket). Ma például az járja, hogy Tom Cruise majdnem megvert egy fotóst, de a rendőr bácsi letogta, Mick Jagger 50 éves stb.
Szegény, szegény Davie! Oh! Hol van a te brazil szépséged, o riól karnevál ünnepeit sztárja? Megmondom én: sehall! Helyette: Jézus jött el... (llll)
Igen, ez információk „mindig nagyon pontosok”. A szitu az, hogy valóban jöttek spanyolok tegnap késő este, San Sebastian-ból (az kicsit messze van Riótól), egy negyvenes apa (tisztes neva Jesu, nem kamul!) o két lányával (13 és 16), de a csajok masha laknak!
O, most Józus mellett ül, ekinék róhejes akcentusa volt a reggelhez a desszert. Vagyis mindenki röhögött, meg somolygott, meg o szalvétát kereste az asztal alatt, mire Józus (szabad fordításban) ezt mondta: Si, mudas gracias, mikor van ebéd comiendi és hol y donda és o lányaimnak hol y donda para mis chicos, Mr. Señor Waltham, he?
Persze mindezt expressz sebességgel. (Nem mintha én olyan jól beszólnék, persze.) (Persze, porszó.)
Este — mivel éppen nam volt buli — otthon maradtam. Jó progrom volt, az UFGS-t néz-lük (unalmas Fekete Fehér Filmek Csatorná-ja) és toztunk hozzá (részemről tejet és két cukorral).
Tök jó evening activity-t találtak ki: pub crawd. Végigjártuk (meghozta VEZETÉSEL) az összes helyi kocsmát, mert azok itt nevezetösségnek számba mennek. Kedvencem a PIG IN PARADISE, ahol kollemesen a söröd mégé lehet bújni (mondjuk a sorok írójának elég vonakodva akartok adni a font említett nuduból) és a THE STREET, ahol egy jazzband működött közre, meg Miles Davis-t is nyomattak (Hmmm, egész jó izlésük van, pld. az In A Silent Way-t is elűjták), aztán átmentek Louis Armstrong-bo.
Hát, this is the end, my only friend!
Én olyan szívesen folytatnám még, de talán fol is kéne adni eme levelet.
Különben egy szó sem esett benne számítógépekről, véleményem szerint éljen soká o C128, ha meg sikerül végre rászóznom volékire, hurra, Vivo lesz PC!
Egy kis Arany János (léle)ldézzettel zárom soraimat hát:
(Minden kedves CoV olvasó)
Ugy játszik az egérrel,
Mint CaVboyné a legennyel.
Üdv.: Szabo Máté, Hastings, UK
COMMODORE VILAG
ALL OVER THE WORLD!
CoVboy: Ez utolsó kijelentéssel lepdod ba mogadat a szívembe. Bár nem ragéltél rólo, hogy a CoV-ról meacélt-e o családnak, mondjuk Dava-nak, vagy a San Sebastian-l pofénak, és ha igen, hogy reagáltak rá? Mondjuk én két teázés közben o momának mondogattam volna, hogy CoV, CoV, s közben mindkét kazem mutatóujját magasba emelve egyik kezemet a bal halántékam felé, a máiaikat a másik felé emeltem volna, hogy jobban megéntsék miről van szó. Ismerv a az onglók humor-érzékét, lehet, hogy hülyének néztek volna, de hát ez e lényeg, akkor már mindjért olmondhattad volna magadban, hogy eredményes volt o bemutató, sikerült megmutatni, milyen is o CoV. A Pub-ak valóban érdekes helyak, csak úgy, mint oz angolak és a hülya azokáaak. Mondjuk, amikor masodszor jartem náluk, már nem lepott meg egy-két dolog, de ezért meg mindig tartogattak meglopetéseket. Az olyan apróágok mellett, hogy a villanykocpsolokat felfelé kellett felkapcsolni és fardíva lo, vagy, hogy o TV bekapcsológombját kifele kellett húzni, hogy bekopcsoljuk, és be kellett nyomni o kikapcsoláshoz, már rutínmunka megazokni, hogy

lelőpés a járdáról, mindig előbb jobbra nézz. A sok egyirányú utca mégis megkavarja az embert. Visszatérve a Pub-okra, első kint jártamkor annyi fogalmam volt az angol sörökről, hogy van Guinness, bár eredetileg is, de az angoloknál a gyártják. Egy szép homlekzetű Pub-ba belépve, a pultnál könyöklő dudák mindjárt végigmérték, majd odasomfordáltak a csapozhoz, és kérték két Guinness-t. A csapoz összamocarta a számoldókat és megkérdezte: melyikből parancsol az úr? Szóval annyit értettem ekkor az angol sörökhöz, azóta kénytelen voltam utánanézni a dolgoknak. Most már tudom, ha valesk söröt kér (BEER) egy angol kocsmában, akkor ALE-t fog kapni, ha Irországban kér söröt (BEER), akkor Stout-ot fog kapni, de van még Barley Vine, Bitter és Lager is, az utóbbi névvel azonosítják a Pilsenit Ipusú világos söröt, amit ő nem nagyon szeretnek. Ezért illatlenség angol Pub-ban Lager-t kérni. Azt vadd mag a szupermarketben jó drágán. Igen, és is meglepő volt, egy üveg sör este a kocsmában úgy 50-60 penny-be került, míg nappal egy közönséges aszuparmarkatban nagyon károsnak kellett, hogy 1 Fontnál olcsóbb söröt találj. Hát ennyit röviden sörügyben, ha érdekel benneteket, írhatok még sörügyteladássalról. Métének meg köszönjük az élménybeszámolókat, biztos jó lehet egy angol családnál lakni, én mondjuk addig csak szállodában voltam, de szívesen körülnéztem volna, hogy a nézők ki belől azok a kívülről olyan ronda, füstös, kopott vöröstégla épületek.

FORGÓKÍNPAD

Tisztelt Szerkesztőség!
Hol lehet ZX-81-hez programokat szerezni?
Sátár Sándor, Csanytelek
CoVboy: Én is csanytelek..., na de most félre s tréfával. Holvany Ha gőzöm sincs. Nekem nincs, a HQ-n a Spectrumot is lezsirozott dobozok mélyen hevernek, a programoktól meg már rég megszabadultunk. Tudom ajánlani a hirdetésekkel, hát ha előkerül valesk.
Minden ismene etyja!
Hol a CoV-em?!!?! Éljen CoVboy, éljek én!!! Miért örülnek e nők, ha megindul a „havi”? —Mort „Csúcs ez a (v)érzés”! Nr.940010718, Székesfehérvár
CoVboy: Kedves Gergely! (Gyengébbek kedvéért Gergely előfizető, s mivel minden előfizető kapott egy azonosítási számot, ő ezt írta fel a borítékra. Nem volt nehéz megkérni a nevét...) Szóval a CoV od azóta már biztos megjött, ha már a „havi” ügyem jön meg. Egyébként Te mire gondoltál? Ugye a fizetésre?
Halló CoVboy!
Szeretném, ha a levelem a köv. címszó alatt kerülne be az újságba: „Újabb kritikus távozik”...
Molnár Ferenc /Frank Miller/, Budapest
CoVboy: Bocs, hogy meghúztam a... khm, szóval a leveledet, a lényagot leírtam. Az olvasók számára elég annyit mondandom, hogy Ferenc megkövetelt megát, mert a CoV 38. után rá kellett döbbennie, hogy k*** jó ez újság, és visszaszállja egykorú állásáról. Köszöni! Ja, és újabb Dallas(z) novellától a hejám égnek állt, azért meg van mit csiszolni prózái képességoldon.
Dear CoVboy!
Az 1993/Nr 36-ban megjelent 1-gy hirdetés, miszerint kazetákat lehet rendelni. Már most kérdem én, mi az a 3 jegyű szám és egy betű a felsorolás előtt?
Egyik hívd: Bló Levante, Ozd
CoVboy: Kedves hívám! A 3 jegyű szádat neked jobban kéne ösmerned. Ha mégsem találod ki, vejh mi a franc lehet ez ott, picivel lejjebb egy címet is találsz, ami — ha jól sejttem — nem a CoV címe. Ezért hát kedves hívám légyazies problémáddal az illetékeseket ba**ogalni, és na engem. Stílusosan úgy fejezem ba, ahogy a lexikonokban szokták, ha alirányítják az olvasót egy másik tárgykörhöz (—> költöklő).
Que pasa CoVboy!
CoVboy: Kikérem magamnak, én nem hordok turbánt!
Nemrég küldtem egy levelet, melyben egy

légtársaság-irányító program leírását kértém. Biztos nem vattom be reggal a Cavintopom, mert nem írtam le a program címét. Imo: Alrline. Ha már levelet kellett írnom, kérlek hozzátok le a Wall Street Managar és a Discoveries of the Deep leírását is. Amennyiben illetékes vagy a dologban, azt is írd már meg, hol lehet PC-t részletre venni? Kösz. Bikás Zoltán, Győr
CoVboy: Hogy mit nam vattál ba reggel? Na jó, azt hagyjuk. Alrline ügyben körülnézdink, Wall Street Managar leírás a jövő hónapban lesz, tessék csóválni... a harmadikról a gyűlésre sok jót nam ígérhettek. Hogy én illetékes vagyok-e? Hát persze. A múltkor a postán tévedésből a fejámra ragasztottak egy illatlékelyagot, azóta sam tudom levakarni. Szóval PC-t szinte mindenhol lehet részletre venni. Ha van 2-3 ezer forintod, már meg is vahalad a billentyűzetet. Gyűléssz egy picit, újabb párazer forinttal a szabadban már haza is vhalasz egy baby-hézat. Ez azért jó, mert ha a fotejere teszel egy Junoszy-ot, és elé pakolod a billentyűzetet, átvahalad a havart, hogy milyen szuper PC-t vettél (részletre). Szóval így apránként mindig azt vahalod mag, amira pénzed van, végül össze kall rakni, de ugya aki egy repülőgépmódelit össze tud rakni, annak ez már gyarekjáték...
Üdv mindenkinek!
Kezdjük az elején! Ma, február 11-én suli után én is az újságos felé vettem az Irányt. Kérdem tőle: „Ugye nem jelent még meg a januári CoV”? Válasz: „DE!” Na, most mit lehet tenni, kénytelen voltam megvenni. Spuri haza, nézzük a tartalomjegyzéket. Rendben. Posta. Áááá! Hát ez mi?! Az én általam írott levélből leközölték ha jól számolom 8 sort, ami a 10 %-át sem teszi ki a leveleimnek és ráadásul a leglányegesebb részek ki is maradtak, és így a leközölt rész is érthetetlen! Eppen ezén rovióját követelek! KOVETELM, hogy közöljétek le a leveleimet teljesen! Ellenkező esetben...
Tankovits Gábor, Győr City
CoVboy: Kedves Gábor! Kérésednek elég nehéz lesz eleget tenni, két okból is. Az egyik az, hogy a régi levelek megőrzése nem tartozik a tevékenység körünkbe, a így nem tudom honnan előbányászni. Másrészt a CoVboy Postában eddig is fenntartottam magamnak ezt a jogot, hogy azt vágok ki és azt közlök le a levelekből, amit jónak látok, még akkor is, ha ez bizonyos embereknak nem tetszik. Ezért, a miután jelen levéled le éppen a fenyegetőzéssel folytatódott (volna), ezt a leveledet is megvágtam. Bocs. A nevedet azért most remélem sikerült jól leírnom. Sejtálmom, hogy a Wasted Time-ban megakadtál. Nem hallottál róla, hogy a kalandjátékoknak ez a legnagyobb aránya, némi gondolkodást is igényel. Ez adja a játék értékét.
Halló CoVboy!
Minden olismerésem, gratulációk, szuper, Irenkó minden... Szóval érdemes volt ama bizonyos Nr.40-re várni, költöztet magotokért. Cimlap: hát ez nem egy CoV 13! (Géttó-nak beloptad magad a szívébe — CoVboy) Én C64-gyel rendelkezem, s levelem az Elsősegély miatt íródott. Jó, oké hogy segíteni akartok meg minden, de ez valahogy nem jött össze (legalábbis nekem) A POKE-okkal van gondom, egyszerűen nem énem, hogy ezeket hol tudom felhasználni egy programon belül. Hová kell ezeket az utasításokat írni? Kiljn Tamás, Budapest
CoVboy: Erre mondják, hogy cautka vagyok. Tudom, minden kezdet nehéz, azzal az erővel azt is elmagyarázhatnám, hogy hol a C64-en a bekapcsológomb, és miért tűnik el minden a képernyőről, ha megnyomjuk a SHIFT + CLR—HOME billentyűket stb. Mivel azonban ez a téma sokaknak e mai napig gondot jelent, valamikor vissza fogunk rá térni. A HO-n már pedzgetésük egy MEGATIPPPZ könyv megjelntetését, amely első részében belistóen foglalkozna az egyes géptípusokon alkalmazható kód és POKE bevitel lehetőségével, majd úgy 400-500 oldalon át nyomtatnánk A-Z betűrendbe szedve az egyes játékokhoz a tippeket, hinteket, cheat-eket stb, persze ha lesz rá igény, úgyhogy erre is várunk visszajelzéseket.
Tisztelt CoV!

Bocs, hogy az év elején értetlenséggel zavartak, de azt szeretném megtudakolni, hogy ha hirdetőt szeretnék leladni a CoV-ban, hogyan tehetem ezt meg? Erre „En” nem találhatom semmi tájékoztatót. Esetleg a tagoknak ez ingyes? Az a helyzet, hogy nincs pénzem, de szükségem lenne egy nyomtatóra, és színes monitorra a C64-emhez. Cserébe tudnék adni valamelyikőrt egy felújított és szépen átalakított piros Babetta mopedet. Tehát egy megoldás van a csere. A moped értéke úgy 12.000-13.000 Ft.
Tisztelettel, Jancsik István, Mercezi, Posta köz 4.11. 4/13. 8700
CoVboy: Noceek, üdvözöllek testvér! Örülök, hogy egymásra találtunk, mert most éppen nekem nincs pénzam. Azt nagyon érdekesnek találom, hogy a hirdetésekkel kapcsolatban nem találhat az újságban semmi tájékoztatót, amikor az apróhirdetések feletti minden alkalommal leközöljük, szóval az inkább agyfajta rizsa akarne innni, kibújás a fizetési síl. Meg tudtad érteni (meg nam is). Nekem is szükségem lenne egy nyomtatóra, egy 3.300 DPI-s színes magtanná, no meg nem mutatót roaszul az asztalomon egy 17"-os 1280 x 1024-es SVGA Syncmaster sem. Magsam ajánlom fel egyikükért sem e szépen felújítatlan, azakadt LADAMAT, mert mindenki körberöhögna. Ettől még lehet, hogy a piros babád érdekel valakit, így odaírtam a végére a címadat. Sok szerencsát! Tényleg nam kell valakinek egy 1973-as évfjártú LADA, a rendszáma meg UB-s, 2 éve lejárt a vizagája, olulról cügos, a tankja erezett, nincs hibátlan katoszérialeome, de a motorja frankó, megy mint a rakéta. Arajánlatokat a szerkesztőség címére kérem elküldeni.
Halo CoVboy!
Már nagyon régen szeretnék neked e témáról levelet írni. A szoftver rendőrségről van szó. Végül is működik ez a szervezel vagy sem? En is kaptam már levelet, amelyben egy lényemesítő lapen ez 6 novük szerepelt. Az 100 %, ha e rendőrök elkezdik komolyan vanni a dolgot, az újságban hirdetőkre fognak először lecsapni. Ne hírdessek, mert úgyis lebukok? Ez sem megoldás, mert a szoftver másolást a törvény bünteti, vagy megsem? Hogy működik ez? Válaszolj, mert nagyon sok embert érdekel a dolog
Üdvözlettel: Marosvári Zsolt, Budapest
CoVboy: Egyetérték veled, valóban sokakat érdekel(ne) a téma. Mit tudok a dologról? Összintén szólva nem sokat. Néhány hónapja mi is voltunk a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályán, ahol némi eszmecsarát folytattunk. Eredetileg interjút szeretnénk volna készíteni, de ez előre összeadított kérdésekre vagy nem tudtak válaszolni, vagy nem volt illetékes, aki válaszoljon. Azt viszont ók is megerősítették, hogy amíg kis hazánkban egy rendőr nem tudja megkülönböztetni a magnestomezt a parafadugótól (gy.k. mindkettőt egy nyílbaa kell dugni), addig elég nehéz lesz felállítani a szoftver rendőrséget. Arról nem is beszélve, mondjuk egy copy party-n hogy bizonyítja be e T. hatóság, hogy ottan most éppen egy PD-t másoltak le és nem egy copyright-os szoftvert, s ez utóbbi esetben is felmerül a kérdés, hogy egy angol szoftver cég programját nyúlta le éppen valaki, az a dudu hogy tudja angolból érvényesíteni jogait stb... Ez egy nagyobb téma annál, hogy itt részletesebben belemenjünk, de mindenképpen vissza fogunk rá térni. Egy biztos, annyit azért sikerült tisztáznunk, hogy ez újságban elhelyezett hirdetések tartalmáért jogi felelősség minket nem terhál, a hirdetések tartalmáért az felel, aki az adott hirdetőt feladta. Az inkább erkölcsi és anyagi kérdés, hogy közzétesszük az ilyen témájú hirdetések. Annyit azért még szeretnék hozzáfűzni a leveledhez, hogy ilyen fánymásolt fenyegetőzéseknek nem kell bedőlni. Az első izzedtségeknek ráérnek akkor megjelenni a homlokodon, ha a levélhez smit kapsz, mellettek egy rőzsészdírtólvanyont, amh alá kell írnod az átvételkor, a feladó rovatban valamely illetékes hatóság neve szerepel, s miután kibontod a borítékot, a levél így kezdődik: IDEZÉS.

Tavaszi ajánlatunk a szöveges kalandjátékok nagyvárosára

2 éves fejlesztői munka eredményeként megjelent a



Vérengző trollok és önuralmukat vesztett kishivatalnokok dúllják Athar földjét. Iszonyú vécésnéik tartják rettegésben az ország becsületes állampolgárokból álló lakosságát, és szeszélyes ork-bandák rabolnak és fosztogatnak gátlástalanul Csattogó Protézis, a fogatlan vámpír vezetésével. Öntelt kísértetek huhognak egy romos kastély mélyén. Ork-bérenc mutánsok ejtik foglyul a békés járókeifelkel kegyetlen cirkuszi játékok céljaira. Egy minden eddiginél véresebb háború van készülóban, mialatt a lelkiismeretlen ork csőcselék eljövendő uralmának anarchikus állapotai váltják fel lassan a gyengekező és mind tehetetlenebbé váló király széthulló hatalmát. A királyi palota ódon tölgyfakapujára valaki festékszóróval felírta, hogy „Le a királlyal!” — és senki sem vette megának a fáradságot, hogy eltüntesse onnét!

Pedig nem volt ez mindig így. Athar népe a szó legszorosabb értelmében vett elszigeteltségben éldegélt századokon át a távoli óceán kellős közepén, a korábbi értatlan kis háborúikkal, mint nagyranőtt gyermekek együgyű játszadozásai, ezidélgi nem hoztak igazi bajt az országra — amióta azonban egy idegen hajó roncsát kilogták a tengerből, minden megváltozott. Senki sem állíthatja meg őket, hacsak... Igen! Két legény van talpon a vidéken: valami Tongrak nevű barbár valamint öccse, a műkedvelő mágus, akit Raemornak hívnak, és közös családi vállalkozásuk keretében próbálnak egy elveszett gálya nyomára bukkanni az ősi regék nyomán...

Dióhéjban így lehetne összefoglalni A GÁLYA című kalandjáték egyébként jóval terjedelmesebb kerettörténetét, amely az A Világ Ure óta már ismert és elismert Olessák Róbert lelkiismeretét terhell, igaz, ezúttal a *The Molotow Cocktails* fedőnév mögé rejtőzve. A program a szöveges kalandjátékok legnemesebb hagyományait követi. A hazai szintéren ezidélgi egyedülállóan intelligensnek mondható szövegértelmező a beszélt nyelvhez közelálló parancsokat vár el tőlünk, továbbá olyan komplex utasításokat is elfogad, mint mondjuk VEDD FEL A KULCSOT ÉS NYISD KI VELE AZ AJTÓT — vagyis egyetlen mondaton belül tetszőleges számú parancs szerepelhet, emellett egyéb szófajok (melléknevek, névmások) is használhatóak az egyes szavak megkülönböztetésére. A hiányos mondatokat is lekezeletti a program, ami azt jelenti, hogyha csak annyit írunk be, hogy NYISD, ekkor megkérdezi, hogy „Mit akarsz kinyitni?” — mire elegendő már csak a hiányzó szavakat megadni, mint — esatűnkben —: AJTÓT.

A felsoroltakhoz hasonló sokoldalú kényelmi funkciók a játék kezelését egy vérbeli kalandor számára valóságos élvezetté teszik, igazán érdekessé pedig az, hogy itt már nemcsak egy, de egyszerre két szereplőt is irányítani lehet, egymással párhuzamosan és egymást kiegészítve: a bevezetőben említett barbár és verázsló ez, akik más-más cselekvésekre képesek, és akiknek összehangolt csapatmunkájára van szükség a küldetés eredményes teljesítéséhez.

A játék egy egész lemezt elfoglal, amit azonban csak egyszer kell megfordítani, és az állandó töltögetésért kárpótolnak az eseményekhez tartozó hosszú, többmondetos, humoros leírások, az azokat illusztráló szép, bár kissé egyéni stílusú rajzok, a hatalmas játéktér és a játékos nagyfokú cselekvési szabadsága. (Nemeg a mellékelt részletes kézikönyv Getto maestro illusztrációival.)

A program ára: csak a kiadónál 599,- Ft. (ami már az ÁFÁ-t is tartalmazza)

A postaköltség külön kerül felszámolásra, a szállítás postal utánvétellel történik.

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

(Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u. 8. 1114.)

**Magvásárolható: ComputarBooks Kft., Bp. XII. Tartsay V.u.12,
az ACOMP Kft. szakszolgálatban, valamint az Impresszumban közölt
vidéki számítástechnikai szakszolgálatokban.**



Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

COMMODORE CD32 játékok, 4.990,- Ft-os egységáron:

Nigel Mansell's World Ch.Ship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar C., Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets;

Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft	Polaroid 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Commodore Amiga 500	29.990,- Ft	Polaroid 3.5" DS/ND lemez	1.190,- Ft
Commodore Amiga 1200	52.990,- Ft	Polaroid 5.25" DS/DD lemez	950,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	59.990,- Ft	Polaroid 5.25" DS/ND lemez	650,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft	Floflex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	590,- Ft
Amiga 500/1200-hoz 40 MB ND kábellet	21.990,- Ft	Floflex 3.5" QS/ND lemez (11 db/form.)	900,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellet	24.990,- Ft	Floflex 6.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	390,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB ND kábellet	20.990,- Ft	Képdigitizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Amiga 500/1200-hoz 120 MB HD kábellet	36.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	2.590,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/00MB	309.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.500,- Ft
+4MB RAM modul	29.990,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/00MB	199.990,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor		C64 Action Replay Mk.VI.Fto. + kézikönyv	5.900,- Ft
(csak Amigával együtt)	4.990,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft	NORIS DB-190 5.25" lemeztartó (190 db-os)	490,- Ft
Commodore Amiga-EuroStart kábel	1.290,- Ft	Noris óvág 14" földelhető monitorlitter	1.290,- Ft
Commodore A-570 CD-ROM driver + 5CD	16.990,- Ft	Noris porvédő C64/II.	690,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500	890,- Ft
EGA MegaDrive + 1 pad + 1 játék	15.990,- Ft	Mouse pad	290,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive		Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	16.900,- Ft
(csak C64-gyel együtt)	13.990,- Ft	Soundblaster 16 BASIC hangkártya	21.900,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft	Soundblaster 16 ABP DeLuxe hangkártya	33.900,- Ft
Commodore Dataseta	2.990,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	33.990,- Ft	G.V.P. G-Lock genlock S-VNS	59.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	33.990,- Ft	G.V.P. A1230-II/50/00/4 + GPP-II.	119.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync Stereo monitor	69.990,- Ft	G.V.P. A1291 SCSI Option	14.900,- Ft
612 Kb órási memóriabővítő	4.990,- Ft	G.V.P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198.900,- Ft
2.0 Mb órási memóriabővítő	9.990,- Ft	1.75 MB HD köleső drive Amigához (QS2+)	16.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.990,- Ft	3.5" Amiga elim külső drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba	7.990,- Ft	2.5" — 2.5" Hard disk kábel	2.900,- Ft
1.0 Mb-os órási fast bővítő Amiga 1200-ba	16.990,- Ft	2.5" — 3.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
2.0 Mb-os órási fast bővítő Amiga 1200-ba	23.990,- Ft	Midi Amiga Interface	3.500,- Ft
4.0 Mb-os órási fast bővítő Amiga 1200-ba	37.990,- Ft	Handy-scanner fekete/fehér Amigához	17.990,- Ft
6.0 Mb-os órási fast bővítő Amiga 1200-ba	62.990,- Ft	Stereo hangdigitizáló Amigához	6.900,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600 és A1200-ba	19.990,- Ft	Sound Enhancer Amigához	3.500,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft	Trackball Amigához	3.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft	Power Fly (német) újság	490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-ND lemez	1.390,- Ft	Amiga 1200 felhasználói kézikönyv (magyar)	495,- Ft
JOYSTICK-ok:			
Quickshot QB - 113 IBM	1.090,- Ft	Quickshot QS - 130F Python	1.090,- Ft
Quickshot QB - 123 Warrior IBM	1.290,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokepes.	1.150,- Ft
Quickshot QS - 145 IntruderS IBM	2.890,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokepes.	2.590,- Ft
Quickshot QB - 151 AviatorS IBM	3.590,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.590,- Ft
Quickshot QB - 172 ReiderS IBM	1.650,- Ft	Quickshot QB - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Quickshot QS - 198 PythonS IBM	1.290,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.190,- Ft
Quickshot QS - 191 StarfighterS	1.290,- Ft	Dynamics Competition Fto IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	550,- Ft	Dynamics Competition Fto 5000 Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokepes.	900,- Ft	Dynamics Competition Ster Mini	2.190,- Ft
Quickshot QS - 125 Maverick	1.390,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.590,- Ft
		Dynamics Competition Transparent Mini	1.590,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-17 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Videki vásárlóknak utánvételea csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)

Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!